año 4 / número 44 / octubre 2012



games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU - NINTE ITA - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA


ISSN 2014-4652

ANÁLISIS



Tales of graces f

Dead or Alive 5

LittleBigPlanet

PES 2013

AVANCES



NIGHTS into dreams...

Doom 3 bfg edition

Dishonored

NBA 2K13



proyectocromatic.com confesionesdeunjugador.es
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotematicosfm guiltybit.com

¿Aún no la has reservado?

LA REVISTA INDEPENDIENTE QUE NO VAS A ENCONTRAR EN LOS KIOSKOS

28·10·12

games tribune magazine edición física

editorial

@gamestribune

NÚMERO 44 - OCTUBRE 2012

16.43.26.09.2012 GMT+1

No. No es otra serie mítica como fue la de Perdidos. Pero para nosotros tiene muchísimo valor. **A esa hora y en esa fecha conseguimos alcanzar el 100% necesario para ver Games Tribune Magazine en edición física para coleccionistas.** Un hito que va a marcar la historia de esta casa de ahora en adelante.

Pero claro, **no es lo mismo salir en formato e-magazine, que hacerlo en una edición física.** Es por ello que este mes los habituales váis a encontrar algunos cambios, secciones reubicadas y un pequeño *restyling* necesario para poder ofrecer un producto de calidad cuando a principios de noviembre estéis recibiendo en vuestras casas nuestro primer número bajo este formato. Y no. **No nos váis a encontrar en los kioskos**. Nuestro producto es algo tan artesanal y cuidado que los únicos intermediarios entre vosotros y nosotros va a ser Correos. La próxima vez que nos leamos será ya sobre nuestros amados 115 gramos de papel.

Antes de despedirme me gustaria recomendaros **que os paséis por nuestro blog.** Allí nuestro revitalizado equipo de redactores web os tendrán al día de todo lo que pasa en este mundillo con su particular manera de contar las cosas.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM



Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
José Barberán Humanes

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Juan E. Fernández
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Nacho Bartolomé
Victor Moyano

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras

COLABORAN
Tréveron
Samuel Molina “Fukuy”
Jaume Font

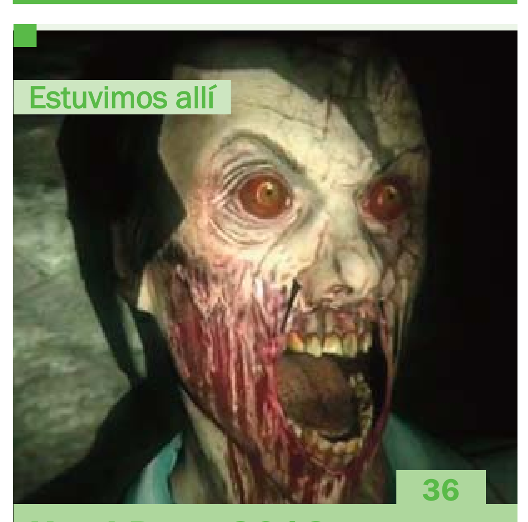
CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

Noticiero 07
GTM Geek News 10
Mundo Smartphone 12
Distribución digital 14
Monográficos by GTM 16
Toyama
Franquicias 20
Silent Hill
Hardware & Tecnología 28
Turtle Beach Ear Phone PX5
TV Philips PFL5507 46”
El boom del crowdfunding 58
La Tribuna 60
IVA a ir pero me vine de vuelta
Arcades, ¡qué tiempos aquellos!
¿Tiene futuro el juego en la nube?
Studio Pangea: Juego con raíces 66
Rincon Indie 70
UnEpic
Rincón abyecto 72
Steven Seagal: The Final Option
No solo juegos 74
Retro 154
Remakes
Air Duel
Master of Darkness
Los juegos de Rurouni Kenshin.. 160
El juego que da el Virus-T 168
Panda de gandules cognitivos ... 172
Crowdfunding y videojuegos 176
Retrovision Stardust, Toposoft .. 178
Los goles que nos han colado ... 182
Logros 190
Darksiders II
Umor se escribe con h 192

ESPECIALES



Estuvimos allí

36

Hard Days 2012

Las novedades de Ubisoft



42

Estos son mis principios

Y si no os gustan, tengo otros



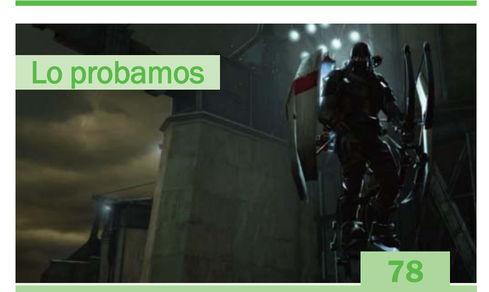
48

15 minutos con

Sumo Digital

índice

AVANCES

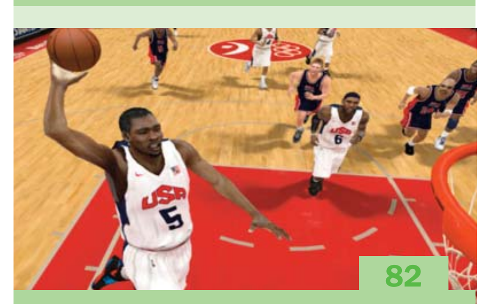


Lo probamos

78

Dishonored

La vida tiene otro precio en Dunwall



82

NBA 2K13

¡Pincho de merluza, Daimiel!

Sonic & All Stars Racing Transformed 86
Por tierra, mar y aire
DOOM 3 BFG Edition 90
NiGHTS into Dreams 92
Alien Spidy 94
Inazuma Eleven: Strikers 96
Family Guy: Back to the Multiverse 98
Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit 100

ANÁLISIS



En portada

104

Borderlands 2

De vuelta a Pandora

Pro Evolution Soccer 2013 110
El balón ha empezado a rodar
LittleBigPlanet 116
Crea todo un mundo en tu bolsillo
Dead or Alive 5 120
La lucha más frenética
Tales of Graces f 124
Cómo la amistad nos forja
Jet Set Radio 128
¿La mejor reedición HD de SEGA?
Tekken Tag Tournament 2 132
¿Es cantidad sinónimo de calidad?
Zen Pinball 2 136
Jack Lumber 138
Mark of the Ninja 140
The Walking Dead Ep 3 142
Inquisitor 144
One Piece: Pirate Warriors 146
RJ Chronicles: One Against All 148
Double Dragon Neon 150


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Nintendo confirma que WiiU tendrá bloqueo por región

Los usuarios que pensaban adquirir WiiU de importación tienen malas noticias, ya que Nintendo ha confirmado a la revista Famitsu que su nueva consola seguirá la tradición de la marca y no será "region free" y por lo tanto solo funcionará con juegos de la misma región donde se adquiera.

Esto quiere decir que quien compre la consola en el mercado japonés solo podrá utilizar juegos publicados en ese mercado y no en otros, por lo que esta medida imposibilita la importación de títulos de otras regiones. No hay ningún problema (salvo el idioma) en comprar videojuegos de otros países de la misma región, la europea en nuestro caso.

Ya hay más de 3.000 títulos en Steam Greenlight

Hace unas semanas Valve presentó Steam Greenlight, la plataforma que permite a los usuarios elegir los títulos que formarán parte del catálogo de Steam, y por la que ya han pasado más de 3.000 títulos. En concreto eran 3.195 los que habían pasado (a fecha 24 de septiembre) por este particular purgatorio que Valve ha decidido hacer pasar a los juegos sin un nombre detrás antes de llegar a la venta.

Valve ha eliminado 1.110 por considerar que eran inapropiados o simplemente "de cachondeo", entre otras razones. Por el momento solo 10 títulos han superado la criba, entre ellos Black Mesa, y otros 10 llegarán en octubre.

Se puede estar gestando un Resident Evil 2

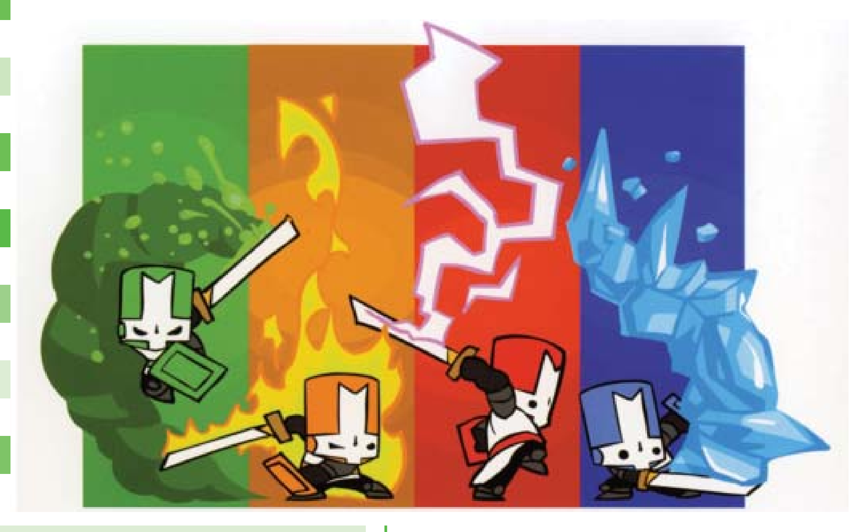
La compañía nipona estaría estudiando la posibilidad de llevar a esta entrega del survival horror a unas maravillosas HD, eso sí, si los usuarios se lo piden.

Como comenta Yoshiaki Hirabayashi, productor de la saga: *"Si los aficionados claman por él, si hay una fuerte base de apoyo para rehacer el juego, entonces creo que es algo que Capcom consideraría. Aunque que quede claro esto no es lanzar un rumor ni nada como eso. No estamos trabajando en un remake de Resident Evil 2".*

Así que ya sabéis queridos lectores, ir practicando vuestra firma más bonita, porque debemos inundar a Capcom de peticiones.



Anunciado Mass Effect Trilogy para PS3 el 7 de noviembre, con los tres títulos que componen la saga. El Mass Effect original se estrena así en la consola de Sony y llegará también en solitario a la PS Store



Steam sigue coleccionando grandes juegos digitales. El próximo en llegar será Deadlight

Lo que parecía inevitable al final se ha confirmado. En breve no solo los usuarios de XBOX 360 habremos sido los privilegiados de haber podido disfrutar de este plataformas tintado de negro y lleno de "sombras". El título de Tequila Works que ha roto moldes este verano en el Summer of Arcade pasará también por PC y más concrétamente por Steam. ¿Quieres saber cuando podrás hacerte con él?

Los chicos de Tequila Works deben estar más que satisfechos con los resultados de su Deadlight en el pasado Summer of Arcade de XBOX 360. Las ventas fueron más que satisfactorias y el reconocimiento vino también por parte de la prensa especializada donde terminaron gozando de unas excelentes críticas. Y lo que era un secreto a voces parece confirmarse, finalmente el juego llegará a PC y más concrétamente a Steam el mismo día de Halloween, el 31 de Octubre. Ahora no habrá excusa posible para que todos podamos disfrutar de las aventuras y desventuras en este plataformero survival horror en 2d. Recordad que en nuestro anterior número podéis encontrar un análisis de él.



Castle Crashers ya en Steam para PC y Mac

El hack'n'slash cooperativo que arrasó primero en Xbox Live y después en PS Network llega ahora a ordenadores (PC y Mac) de la mano de Steam.

Está disponible desde el pasado 26 de septiembre a un precio de 11,99€ y la posibilidad de comprar un pack de cuatro por 35,97€ para compartir con tus amigos.

También han llegado los DLCs Blacksmith Pack y Pink Knight Pack por 0,99€ cada uno de ellos.

Castle Crashers fue desarrollado por la empresa The Behemoth, creadores de Alien Hominid. El título fue anunciado en el año 2006 para Xbox Live Arcade y puesto en el mercado dos años después, en el 2008. PlayStation Network recibió una versión de este juego en noviembre de 2010, con algunos cambios, como la interfaz. Nos permite adentrarnos en un mundo fantástico, donde la magia, el medievo, la espada y la brujería están presentes. la historia comienza con nuestros caballeros en el castillo del el rey, en el que llega el mago malvado entra junto con un ataque de bárbaros, y roba una roca que estaba en el trono del rey y también rapta a las cuatro princesas, y ... hasta ahí puedo leer.

3D Realms se apunta al crowdfunding

3D Realms, sí, esos que crearon Duke Nukem hace unos cuantos añitos, han decidido subirse al carro del crowdfunding para sacar adelante un proyecto que tenían aparcado desde el año 2009. El título en cuestión se llama "Earth no more" y se trata de un juego de acción en primera persona que relatará la historia de la tierra y su destino sombrío por el efecto de la humanidad. Original 100% ¿no?

El lugar donde se llevará a cabo este crowdfunding, es la web Gambitious. Aunque de momento no tenemos muchos más detalles.

En el caso de que se consiga la financiación necesaria, "Earth no more" estaría disponible para Xbox 360, Playstation 3 y PC.

Final Fantasy III en PSP ya disponible en la PS Store

¿Quién dijo que Psp estaba muerta? La mía al menos no y me consta que en Japón goza de muy buena salud. Pastillas revigorizantes como la que viene a continuación son las que nos hace pensar si realmente ha valido la pena dejar de lado a la vieja portátil para sacar algo como PsVita. Final Fantasy III en Psp.

Y lo hace con gráficos mejorados, una galería de imágenes, sistema de batalla automático para los más vagos y la opción de jugarlo con la remezcla o con la música original. Está disponible desde el 25 de septiembre, y aunque el juego ya cuenta con diversas entregas en otros sistemas, nunca está de más recordar un clásico como este. Cualquier tiempo pasado fue ... anterior.

Square Enix anuncia Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX

Para todos aquellos fans de la saga de Square Enix, en la que se mezclan personajes Disney con los míticos de la propia compañía nipona, tenemos una gran noticia. Se ha anunciado la colección remasterizada Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX en Playstation 3.

Este pack contendrá el Kingdom Hearts Finala Mix y el Kingdom Hearts Re: Chain of Memories y saldrá a la venta en el año 2013, aunque de momento solo está confirmado para la tierra del sol naciente.

En Occidente deberemos esperar buenas nuevas, aunque que no decaiga el ánimo porque todo hace indicar que sí que lo tendremos entre nosotros. ¿En que idioma? ese será otro cantar, esperemos que Sony tome las riendas.

EL LOCO MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

ANIVERSARIOS DE LAS SAGAS KIRBY Y METAL GEAR



GTM Geek News:

iControlPad 2: El mando open-source

Compatibilidad con todos los dispositivos con Bluetooth o USB



En el mes de febrero una pequeña empresa lanzó al mercado el iControlPad, un mando open-source compatible con múltiples dispositivos, como smartphones y tablets. Ahora esa misma empresa ha presentado en Kickstarter una evolución de ese proyecto, el iControlPad 2, y pretenden llevarlo a producción antes de navidades si consiguen los fondos suficientes.

La primera versión tenía un precio de 55€, mientras que la nueva sube hasta los 75€. Un incremento que sus creadores justifican por el diseño del mismo, los materiales elegidos para su fabricación, la nueva conexión USB y un soporte especial. Pero veamos todo lo que ofrece.

Un microcontrolador programable y compatible con software open-source, teclado QWERTY de 55 teclas, 2 gatillos, 6 botones, 2 dual sticks, D-Pad, batería de 14 horas de duración y la posibilidad de conectarlo a cualquier aparato con Bluetooth o puerto USB, entre ellos Ouya.

En cuanto al diseño, tiene el tamaño de un iPhone 4 y está fabricado con una combinación de metal y plástico. Para hacerlo más fácil de usar con un smartphone le han añadido un soporte especial que permite girarlo rápidamente y colocarlo junto con la tapa trasera del teléfono.

Los dispositivos iOS y Android también son compatibles y gracias al software que trae el iControlPad2 es posible configurar los botones de la pantalla táctil con los de este control open-source. Un sistema drag & drop (arrastrar y soltar) permitirá hacer esto.

En menos de 20 días termina la recogida de fondos para poder fabricar el iControlPad 2.

El iPhone 5 ya ha llegado

Pantalla más grande y más potencia para el smartphone de Apple



Apple por fin presentó al mundo la nueva versión de su buque insignia, el iPhone 5, un teléfono más potente pero que recuerda demasiado al anterior.

La principal novedad es la pantalla, que pasa a ser de 4" con una resolución de 1.136x640 píxeles y una densidad de 326ppp. Este ha sido uno de los puntos más comentados, ya que la pantalla ha crecido a lo largo pero no a lo ancho.

El cuerpo del teléfono está fabricado con cristal y aluminio y tiene un grosor de 7,6 milímetros y 112 gramos de peso, es decir, un 18% más fino y un 20% más ligero que el iPhone 4S.

En cuanto al interior del teléfono, cuenta con un chip A6 que rinde el doble de rápido que el A5 del iPhone 4S y es un 20% más pequeño.

La cámara sigue portando el mismo sensor retroiluminado de 8 megapíxeles, pero ahora hace capturas hasta un 40% más rápidas y el modo panorámico es capaz de mezclar fotografías hasta alcanzar los 28 megapíxeles. En cuanto al vídeo, la cámara trasera permite a grabar a 1080p y la delantera a 720p.

Otros cambios introducidos han sido un micrófono HD, el nuevo conector Lightning y redes LTE.

iOS 6 también se estrena. La nueva versión incluye su propia aplicación de mapas,el servicio No Molestar y la posibilidad de almacenar contraseñas mediante Passbook. Ahora también es posible utilizar Facetime a través del 3G y compartir las pestañas del navegador Safari con otros dispositivos mediante iCloud Tabs.

iPhone 6 ya está a la venta en dos colores y disponible con 16GB, 32GB o 64GB de capacidad.

Mundo Smartphone:

Clash of Clans

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



¿Que puede salir de la mezcla de un RTS tipo Command and Conquer con las mecánicas de un videojuego social como los Farmville? pues Clash of Clans, un título que bebe de los clásicos de la estrategia con gestión de recursos tipo Warcraft (sí amigo, hubo hasta 3 Warcraft antes de WoW) en el que debes desarrollar tu poblado atacando y defendiéndote de los enemigos, pero que en este caso tiene un claro enfoque social y unos tiempos de desarrollo de unidades y edificios como los de los títulos sociales de Facebook.

En Clash of Clans comienzas con un pequeño poblado que debes ir haciendo progresar. Para ello debes construir distintos tipos de edificios que te permitan obtener los dos recursos principales del juego: oro y elixir. Comenzaremos a crear unidades de ataque e ir comprobando como funcionan en las misiones offline que el juego pone a nuestra disposición a modo de tutorial. Todo bien hasta que te das cuenta de que el contador de horas de escudo ha llegado a cero, a partir de entonces el resto de jugadores puede atacar tu poblado y ahí se hace imprescindible dedicar mucho tiempo al juego, o en su defecto comprar (con dinero real) las gemas que nos permiten acelerar la creación de unidades o edificios o comprar escudos que te protejan de los ataques de otros jugadores. El juego mejora y mucho cuando alcanzas un nivel suficiente como para formar parte de unos de los clanes del juego.

Valoración de los usuarios

Valoración de GTM

PVP:

gratis*



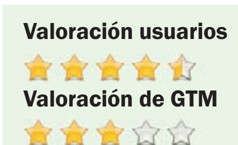
Worms Crazy Golf

Los gusanos más alocados del mundo del videojuego ahora juegan al golf, no se me ocurre nada que les falte por hacer. ¿Otra saga sobreexplotada?

Una mezcla de mecánicas de juego que ofrece tantas luces como sombras a todos los niveles. Es divertido sí, pero no tanto como cualquiera de los buenos juegos de Worms o algunos de los mejores títulos de golf de móvil. Le falta ese algo que convierte un título en un "must have" en un mercado tan difícil y competitivo como el de videojuegos para smartphones y tablets. Un "bogey" para los gusanos golferos.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP: **2,39 €**



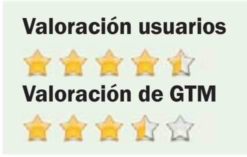
Rail Rush

Un "temple run" más en el catálogo de las tiendas para plataformas móviles, pero en esta ocasión sobre raíles, los raíles de una vagoneta minera al más puro estilo Indiana Jones en el Templo Maldito.

La variedad de escenarios y personajes con características diferenciadas dan un plus a un título que no aporta nada nuevo a un género tan trillado. Como es habitual en los últimos meses pagas al adquirir el juego, y luego da la sensación de que has comprado una tienda portátil desde la que tratan de venderte todo tipo de objetos e ítems.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP: **0,79 €**





Descargas digitales

TESV: Skyrim Hearthfire

El segundo DLC oficial de TESV Skyrim ha aterrizado el pasado mes para su descarga digital a través de Xbox Live Arcade. Un complemento mucho más modesto que Dawnguard, que carece de línea argumental, aunque se presenta a un menor precio.

La gran virtud de Hearthfire no es otra que la de permitirnos construir nuestro hogar. Y hacerlo en varios lugares disponibles para ello en Skyrim. Pero al contrario de lo que ocurría en el juego original, aquí vamos a tener que ejercer de arquitecto y albañil al mismo tiempo, ya que una vez elegido el terreno será hora de ponernos manos a la obra y dar rienda suelta a nuestra imaginación.

Las posibilidades que ofrece a la hora de confeccionar nuestra casa y decorarla resultan bastante amplias. Y casi todas están basadas en la ya tradicional fórmula de recolección de materiales y transformación de los mismos a través de nuestro banco de trabajo destinado para tal uso. Además puede ser el hogar de nuestro heredero, ya que ahora se nos permite adoptar a un niño.

Para dotarlo de cierto dinamismo, Bethesda ha incluído un pequeño modo tower defense consistente en ataques sistemáticos de enemigos que nos molestarán mientras intentamos acabar nuestro hogar.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

400 MSP



Elfsquad7

Aún es un poco pronto para Navidad. Pero nunca está de más recomendar un juego de este tipo aunque acabemos de dejar hace bien poco el verano. Y si es de los pocos indies salvables, mejor.

En este título de nombre impronunciable somos un pequeño elfo que debe ayudar a Papá Noel a recoger los regalos de Navidad. La dinámica es sencilla. Dividido por niveles, en cada uno de ellos irán cayendo paquetes del cielo a los que tendremos que disparar con una pistola capaz de envolverlos. Una vez hecho no queda otra que recogerlos. Y si alcanzamos la cifra necesaria, habremos superado el nivel.

Con una estética digna de principios de los 90 y una jugabilidad bastante acertada, por muy poco podemos tener un juego bastante aprovechable.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

80 MSP

Avatar Trivia Party

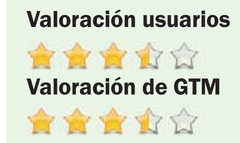
El gran mal que padecen los juegos indies del bazar no es otro que intentar calcar fórmulas de juegos de éxito dejando en evidencia la falta de medios. Y lo que es peor, de ideas.

Es por ello que Avatar Trivia Party, sin ser un prodigio en su concepto, sí que al menos no se presenta como suele ser la tónica habitual: un completo desastre. Por eso su presentación es simple, y su mecanismo, aún más.

Usando a los explotados avatares, nos encontramos ante un juego de preguntas para cuatro participantes que bebe de las reglas del archiconocido Trivial. Las preguntas son bastante abundantes y mezclan cultura general con otras ya específicamente de la materia que nos ocupa: los videojuegos.

Cuenta con segunda parte también por el mismo precio.

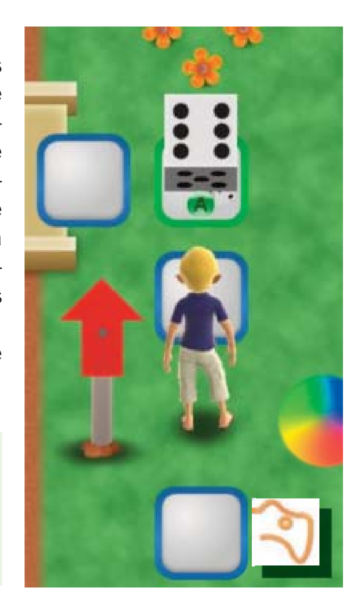
Valoración usuarios

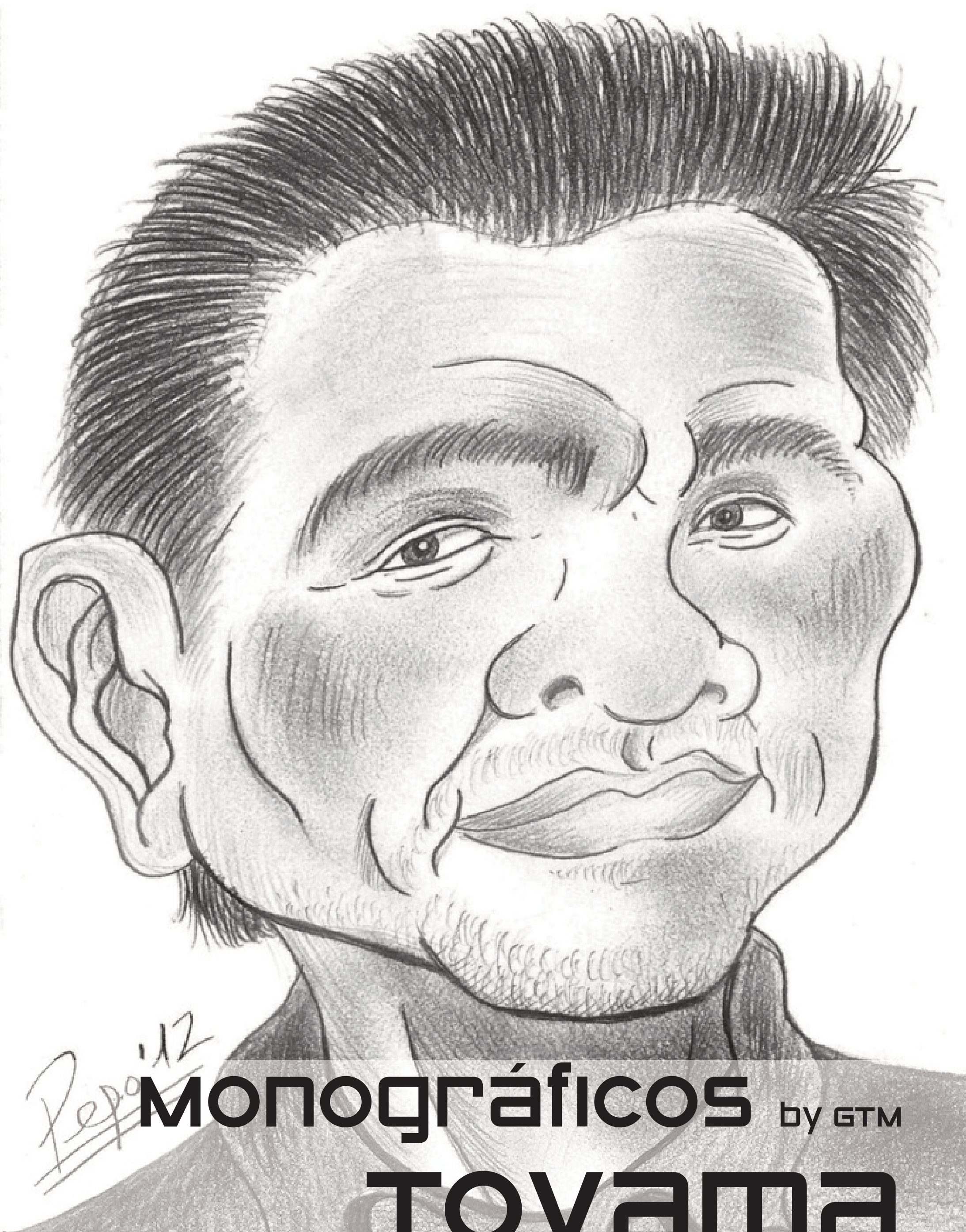


Valoración de GTM

PVP:

80 MSP





Monográficos by GTM

Toyama

episodio 13

Una historia de terror

No. No es que el personaje que nos ocupa este mes haya sufrido una infancia traumática ni tenga tras de sí una biografía manchada de sangre. Simplemente estamos ante uno de los padres del survival horror: Keiichiro Toyama

Y eso que siendo malos podríamos decir que esas pesadillas que después transformaría en juegos seguro que se originaron cuando se dedicó al diseño gráfico del estrambótico Snatcher para MegaCD. Aquella aventura que viera la luz allá por 1996 fue su primer trabajo dentro del mundo de los videojuegos. Y siendo sinceros, algo capaz de traumar a cualquiera.

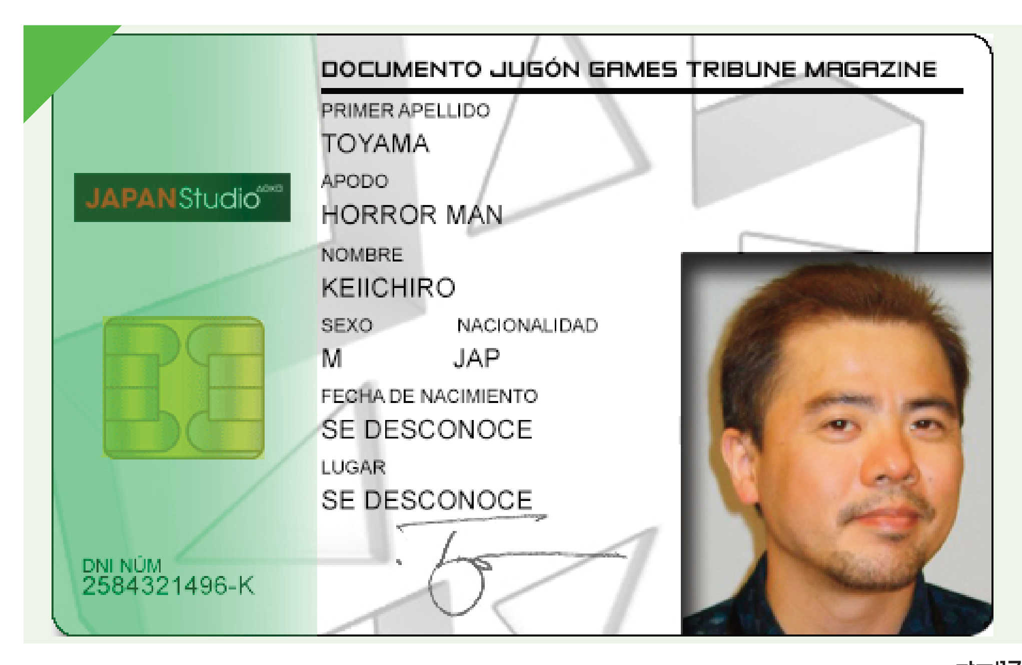
Toyama no es uno de esos personajes que haya dejado tras de sí una retahíla de títulos. De hecho apenas suman siete en toda su carrera. Y solo cinco asumiendo el rol de máximo responsable. Como decimos no es tanto su marca cuantitativa lo que ha quedado para la historia, sino el hito que consiguió en 1999 cuando alumbró Silent Hill para PSX. Desde entonces, el survival horror ya no se entendería nunca más sin el componente del terror psicológico.

A pesar del tremendo éxito que tuvo el juego a todos los niveles y su gran importancia dentro de la historia del videojuego, Toyama decidió desligarse de Team Silent para liderar un nuevo equipo dentro de Sony: SCE Japan Studio.

Aquél equipo tenía como meta crear el mejor juego de terror habido hasta entonces en la nueva máquina de Sony: PlayStation 2. Aquel proyecto tuvo como nombre Siren (Forbidden Siren en Europa). Y el resultado estuvo muy lejos de ofrecer lo que sobre el papel la teoría indicaba que debía ser un proyecto de calidad liderado por uno de los hombres fuertes de la especialidad a nivel mundial.

Dolido por su fracaso, hubo una secuela. Y aunque nunca llegó a lo que fue capaz de ofrecer con Silent Hill, al menos logró paliar en parte el descontento. Pero Siren quedaría para siempre estigmatizada como una serie menor dentro del género de terror.

Después de lanzar para PS3 un revival del primer juego: Siren Blood Course, hemos tenido que esperar hasta este 2012 para ver algo nuevo suyo: el sorprendente Gravity Rush para PSVita.





Padre del Survival Horror

Silent Hill

Cuando después de más de 10 años un juego sigue siendo referencia de un género, sea cual sea éste, solo puede significar que estamos ante un grande.

Es complicado encontrar una sola lista de los mejores 50 juegos de todos los tiempos donde no aparezca. La niebla, la eterna ceniza y las criaturas surgidas de las pesadillas más aterradoras han marcado para siempre a toda una generación de jugadores. A su vez tiene el honor de contar con uno de los puzzles más recordados de la historia. Aquel piano. Aquel dichoso piano, nos atormentó a cientos de miles de jugadores durante nuestra adolescencia.

El terror psicológico y la eterna tensión, en la que mucho tuvo que ver, al margen de la excelente dirección artística, la sobrecogedora banda sonora que gestó para la ocasión el genio de Akira Yamaoka. Brillante.

Hoy la serie ha perdido el rumbo. Pero sin Toyama, el equipo fue capaz de crear Silent Hill 2 y Silent Hill 3. A partir de entonces, la historia ya nunca fue la misma.

Valoraciónes

 **86**

 **93**

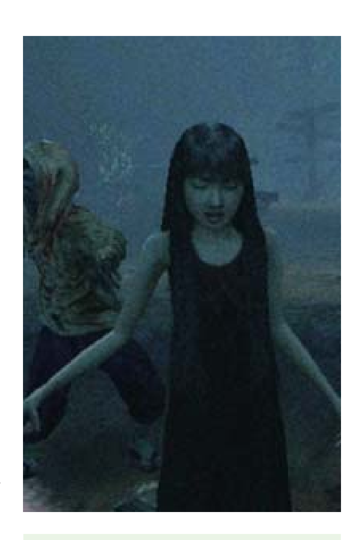
No pudo repetir el éxito

Forbidden Siren

Tras el tremendo éxito de Silent Hill, Sony se encargó de poner lo que hiciera falta al servicio de Toyama para que éste liderara un proyecto bajo su mecenazgo. Y de esa unión salió Forbidden Siren, lo que iba a ser una nueva serie de videojuegos y que por el momento tan solo cuenta con dos entregas y un revival.

El juego llegó a las tiendas en 2003, y nunca pudo competir de tú a tú contra el que paradójicamente había sido su criatura: Silent Hill 2. Lo cierto es que a pesar de contar con sus adeptos, la obra de Toyama se presentó al mundo como un producto bastante mejorable.

La historia nos narra el particular tormento de varios personajes que viven atrapados durante años en el trágico poblado de Hanuda, situado en el Japón rural actual. Intentado profundizar en el terror psicológico, al contrario de otros exponentes del género, aquí nosotros somos simples humanos luchando contra fuerzas oscuras que no entendemos. Por ello casi nunca tendremos un enfrentamiento directo contra estos seres y nos pasaremos el juego esquivándolos.



Valoraciónes

 **72**

 **70**

Lo último que hemos visto de él

Gravity Rush

Aunque esta sección solemos dedicarla a los próximos proyectos, lo poco que se prodiga Keiichiro Toyama en lanzamientos y el que hace bien poco hayamos tenido uno, nos obliga a mencionarlo.

Gravity Rush fue el primer gran juego que pisó la nueva PSVita. Pero la historia que esconde tras de sí vuelve a dejar claro que ni siquiera los más grandes están ajenos a desarrollos tormentosos.

Era 2008 cuando el genio japonés decidió cambiar completamente de registro y aparcar a su vez la serie Siren. En su mente iba tomando cuerpo un juego en el que controlar la gravedad iba a ser su gran baza. ¿Hace 4 años encargó Sony un proyecto para PSVita? No. Gravité, como así se iba a llamar originalmente, estaba destinado a salir al mercado en 2010 y en PlayStation 3. Pero los recortes y varios problemas a la hora de llevar a cabo todas las ideas acabaron por ir retrasándolo de forma sistemática hasta que se tomó la decisión de que fuera una de los juegos que abanderara el lanzamiento de la nueva portátil.

Por el camino, y como reconiera el propio Toyama, hubo que dejar antiguas ideas y redefinir otras para poder sacarlo adelante en PSVita.

Fecha de salida

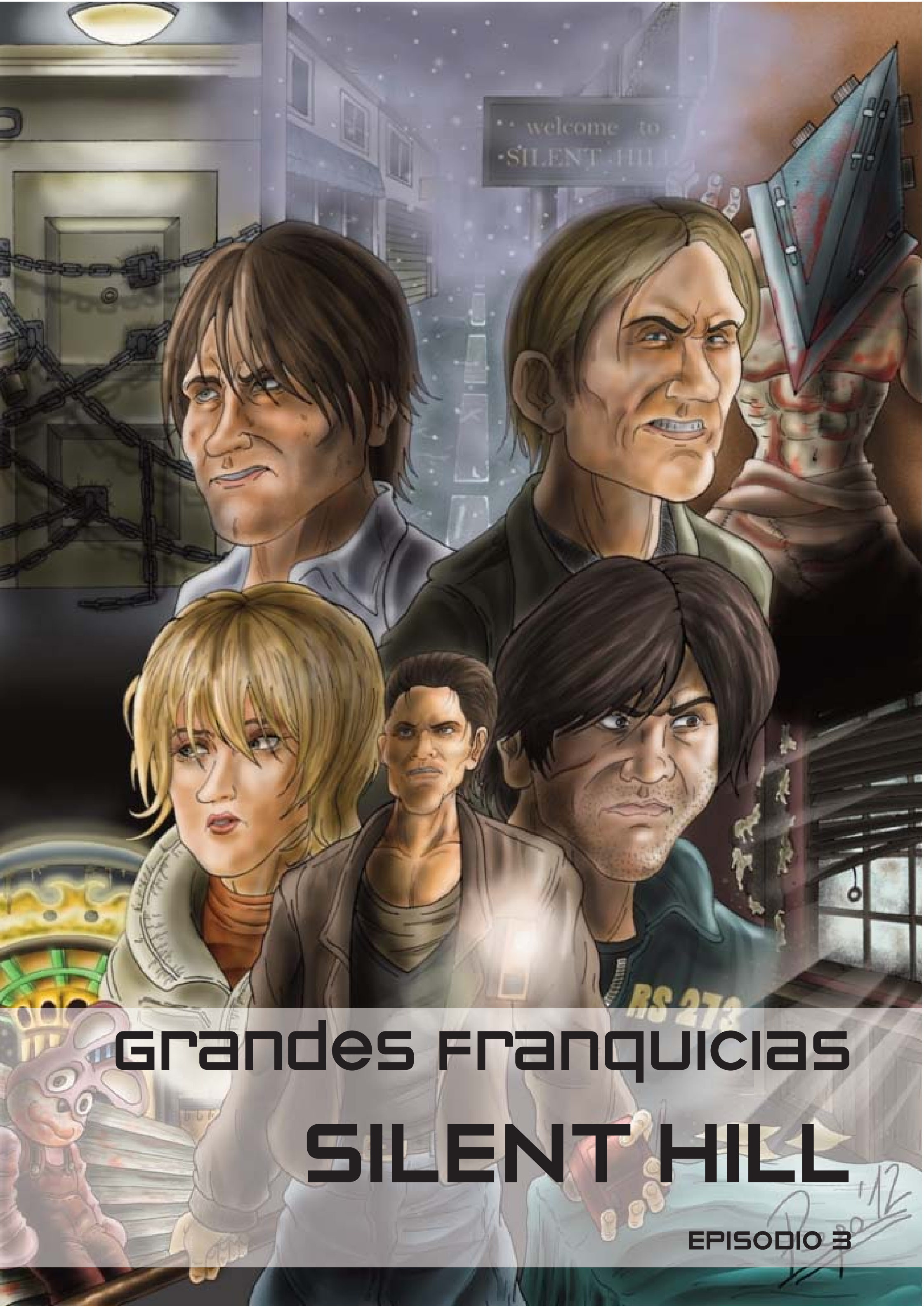
06/2012

Un lanzamiento polémico

La llegada a Europa de Gravity Rush se vio envuelta en una interminable polémica. Sony había decidido distribuir únicamente en formato digital el juego en nuestro territorio, al contrario de lo que iba a ocurrir en otros mercados, donde la copia física iba a estar disponible.

A última hora Sony reculó y trajo la edición física también a nuestro territorio.




welcome to
SILENT HILL
RS 273
Grandes Franquicias
SILENT HILL
EPISODIO 3

Silent Hill

En una época donde los survival horror ya no resultaban originales ni sorprendentes, Konami se sacó de la manga Silent Hil, un título que consiguió hacernos palidecer de terror. Durante 12 años y 15 entregas diferentes de la saga y varios cambios de desarrollador, la saga ha tenido una gran base de fans desde sus inicios que sigue aún a día de hoy apoyando cada nuevo título que aparece

Resident Evil fue uno de los primeros juegos que asentó el género de los survival horror. Zombies a tutiplén, miles de armas y con una gran ambientación. Pero, ¿en qué lugar se había quedado el terror psicológico?

Un equipo de Konami, encabezado por Keiichiro Toyama, director y guionista de la entrega original, dio vida a la ciudad más conocida por los fans de los juegos de terror: Silent Hill. Pero no todo el desarrollo del juego fue un campo de flores y los problemas no hacían más que aflorar.

La idea de Toyama era clara: Silent Hill debía ser un lugar que tenía que ser explorado concienzudamente por el jugador sin descuidar los escenarios interiores. Pero las limitaciones de Playstation surgieron cuando la consola no podía generar la ciudad a larga distancia. Fue de esta forma como se creó el elemento más emblemático de la saga: la niebla.

Esta niebla, que a priori parecía un recurso estético, no era más que una inteligente estrategia para ocultar estos defectos gráficos y que sin quererlo ni beberlo acabó siendo introducido como un personaje más de la historia, creando esa tensión palpable a cada paso que damos.

Pero esta tensión no podía haberse producido sin la inestimable ayuda del compositor Akira Yamaoka, que con su talento supo darle forma al terror más absoluto a cada entrega de la saga, hasta su despedida en Downpour.

Quince entregas hemos vivido atormentados por nuestra visita a esta ciudad, pero como se suele decir, sarna con gusto no pica. Y tanto es el éxito de esta saga, que sus numerosos spin-offs, cómics y hasta una película bastante decente se ha creado a partir de esta saga. Sin más dilación, vamos a dar un maravilloso paseo por esta ciudad aparentemente perfecta.

Welcome to Silent Hill...



Keiichiro Toyama fue el que dio vida a la ciudad infernal de Silent Hill, siendo el director y guionista de la terrorífica a la par que genial primera entrega

Silent Hill

Desarrollado por Team Silent y publicado por Konami en 1999 para PlayStation, fue el juego que nos presentó la ciudad de Silent Hill.

Nada podía hacer pensar que un apacible viaje en coche por las carreteras de América fuese a terminar en la peor pesadilla que Harry Mason viviría.

El viaje de Harry fue la inauguración de la saga y la presentación de este lugar además de presentar los elementos básicos de la saga: un filtro con efecto ruido, nuestra linterna y la radio, que nos delataría la ubicación de los monstruos, una ciudad aparentemente abandonada... pero por personas. Monstruos sacados de la peor de las pesadillas de Dalí ahora son los pobladores del lugar y todos tienen un objetivo en común: acabar con la vida de nuestro protagonista.

Por si fuera poco, Silent Hill oculta un terrible secreto. Una sirena rompe la máscara de tranquilidad que oculta la niebla, y poco a poco el lugar se va transformando en un lugar traído del mismo infierno. Verjas oxidadas por muros, sangre por pintura, cuerpos desollados como decoración de interiores y tenazas o alicates como instrumentos quirúrgicos eran algunas de las lindezas que nos esperaba en este lado oscuro.

Pero Harry no estaba sólo en esta aventura, y una cantidad de personajes, a cada cuál más extraño y turbador hacían compañía y formaban todo el arco que sujetaba la potencia argumental de esta entrega, así como la majestuosidad sonora que consiguió crear el maestro Yamaoka.

Para la creación de Silent Hill, el equipo se basó en literatura y películas occidentales, así como en descripción de pueblos de la cultura Europea, cosa que podemos comprobar a cada paso que damos.



Plataformas
- Playstation, Playstation Network

Año
- 1999/2009/2011

Director
- Keiichiro Toyama

Protagonista
- Harry Mason

Desarrolla
- Konami Computer Entertainment Tokyo

Silent Hill 2 / Restless Dreams

Silent Hill 2 es considerada como la mejor entrega de la saga por la mayor parte de la comunidad fanática, y supuso un giro narrativo respecto a su primera entrega.

Mientras que Harry Mason se tuvo que enfrentar al dios pagano Samael, James Sunderland, protagonista absoluto de esta nueva historia tiene que enfrentarse a su pasado y a aquello que había bloqueado en su memoria. El paso a PS2 y Xbox le sentó de maravilla y ahora la niebla sí que acabó como recurso estético para potenciar la sensación de abandono de nuestra querida ciudad.

Fue en Silent Hill 2 donde se introdujo por primera vez al personaje emblemático de la saga, Cabeza Pirámide. Un hombre musculado, vestido únicamente con una bata de carnicero, un casco que le cubría completamente la cabeza hecho de metal y con un enorme machete con el que darnos muerte. Como dato curioso añadir que Cabeza Pirámide era uno de los dos monstruos masculinos que nos encontrábamos en el juego, teniendo el resto formas femeninas. Todo esto fue para añadir un especial dramatismo a la historia de James, y preparándonos para el espectacular e inesperado giro argumental que ocurre al final, posiblemente, uno de los mejores de la historia de los videojuegos.

La versión "Restless Dreams" de Silent Hill 2 incluía un escenario extra con Maria, uno de los personajes más entrañables de esta entrega que resultaba únicamente como un pequeño aliciente para los fans del juego.

La dirección artística de Silent Hill 2 fue influenciada por directores como Lynch y Hitchcock, pintores como Rembrandt y juegos como el siempre genial Alone in the Dark.



Plataformas
- PS2, Xbox, PC, PS3, Xbox 360

Año
- 2001/2002/2003/2012

Director
- Masashi Tsuboyama

Protagonista
- James Sunderland

Desarrolla
- Konami Computer Entertainment Tokyo
- Hijinx Studios (PS3/360)

Revisiones
- PS3, Xbox 360, The Silent Hill HD Collection, 2012



Silent Hill 3

Por primera y única vez en toda la saga, el papel protagonista recayó en Heather Mason, el pequeño bebé que Harry encontró en el mejor final de la primera entrega. Su historia hace que tanto ella como nosotros volvamos a la maravilosa ciudad, en la que Heather debe descubrir su auténtico pasado, no sin antes sufrir por ello y vivir el brutal asesinato de su padre.

El desarrollo de Silent Hill 3 comenzó justo después de terminar la segunda entrega, y a la vez que la cuarta parte. Este esfuerzo se vio reflejado en una cantidad menor de personas trabajando en este estilo (unas 40 personas), y el título no parecía más que una skin muy mejorada de Silent Hill 2. La tercera parte es considerada una de las mejores visualmente hablando, incluso por encima de The Room, pero el resto era prácticamente idéntico a la aventura de James.

Esta tercera entrega fue la que más influenciada se vio por distintas obras, tanto cinematográficas como literarias como por ejemplo, la película "La Escalera de Jacob", que le da nombre a la estación de metro. Además, los personajes principales fueron modelados a partir de actores conocidos como Claudia Cardinale para el personaje de Claudia Wolf u otros como Vincent Gallo o Ethan Hawke para el personaje de Vincent, debido a su aspecto desañilado y Vanessa Paradis para Heather. Además, la obra de Stephen King también fue parte de esta influencia.

El lanzamiento de Silent Hill 3 fue casi simultáneo en PS2 y en PC, pero los problemas de la versión de PC eran numerosos, incluyendo el imprescindible Pixel Shader, haciendo que muchos ordenadores se quedasen obsoletos para este juego y tuvieran que jugar de otra forma.

SILENT HILL 3

Plataformas
- PS2, PC, PS3, Xbox 360

Año
- 2003/2012

Director
- Kazuhide Nakazawa

Protagonista
- Heather Mason

Desarrolla
- Konami Computer Entertainment Tokyo
- Hijinx Studios (HD)

Revisiones
- PS3, Xbox 360, The Silent Hill HD Collection, 2012

Silent Hill 4: The Room

La entrega más criticada de la saga fue también la que introdujo el cambio más drástico en la historia de Silent Hill.

Por primera vez, el juego no se situaba en nuestra añorada ciudad, si no en South Ashfield, donde Henry Townshend se despierta una mañana para descubrir que se encuentra encerrado en su casa y la única forma que tiene de salir es por un agujero, el cuál le lleva a diferentes lugares donde tiene que intentar ayudar a unas futuras víctimas de un asesino en serie llamado Walter Sullivan.

El concepto principal detrás de esta nueva entrega fue tomar la idea de la casa como la zona más segura de tu casa y transformarla en una zona peligrosa. Cuando navegamos en nuestro hogar, el juego pasa a primera persona, aumentando así el sentimiento de claustrofobia que tan hábilmente consiguieron crear con The Room. Aún así, los desarrolladores mantenieron la tercera persona para las zonas de acción y exploración, adaptándose al énfasis en el combate de esta entrega.

No sólo fue este el cambio, el sistema de combate dio más importancia ahora a las armas cuerpo a cuerpo que a las pistolas, incluyendo un medidor de potencia y la ruptura de estas. Además, la desaparición de los emblemáticos puzzles de la saga no hizo más que aumentar el sentimiento de que ya no nos encontrábamos ante un Silent Hill. Si algo destacó por encima de todo lo demás fue, como no, el trabajo de Yamaoka, y es que, ¿quién no recuerda aquel fantástico Room of Angels?

Y no es que The Room sea un juego malo, simplemente, dio la sensación de haber perdido la identidad que su nombre conlleva, quizá por eso, fue necesario un cambio de dirección, que quizá, no fue la mejor opción.



Plataformas
- PS2, Xbox, PC

Año
- 2004

Director
- Suguru Murakoshi

Protagonista
- Henry Townshend

Desarrolla
- Konami Computer Entertainment Tokyo

Silent Hill Homecoming

Tras The Room, Silent Hill necesitó un cambio de desarrollo. Todo el peso de seguir con la leyenda de la saga cayó bajo el peso de desarrolladoras americanas. En primer lugar, Silent Hill Origins fue creado por Climax Studios, con opiniones diversas, mientras que este Homecoming fue desarrollado por Double Helix Games y, a pesar de que el diseñador jefe era uno de los miembros originales del Team Silent, Homecoming cosechó peores críticas que The Room.

Esta entrega nos narraba el regreso a casa de Alex Shepherd tras un servicio militar, solo para descubrir que la ciudad que recordaba, Shepherd's Glen, ha dado vida a una densa niebla con enormes monstruos que quieren acabar con la vida de los pocos supuervivientes que quedan en el lugar.

Esta entrega, la primera en consolas de última generación, no derivó demasiado de la fórmula de Silent Hill 4, dándole más importancia al combate cuerpo a cuerpo que a las armas de fuego pero con un sistema de combate mejorado.

Homecoming apostó más por lo gore, algo que pudimos observar con las brutales muertes que Alex podría sufrir por parte de los monstruos, cada una de ellas diferente según quien fuese, y una nueva transición al lado oscuro, ahora pareciendo que la ciudad se esté pelando y muestre su forma infernal a la que estamos acostumbrados.

El equipo Double Helix no sólo se inspiró en las anteriores entregas de la saga, si no que además tomó algunos elementos que se crearon para la película de Silent Hill, en especial, el cambio entre dimensiones. A pesar de sus mediocres críticas, Silent Hill siguió existiendo durante varias entregas más.

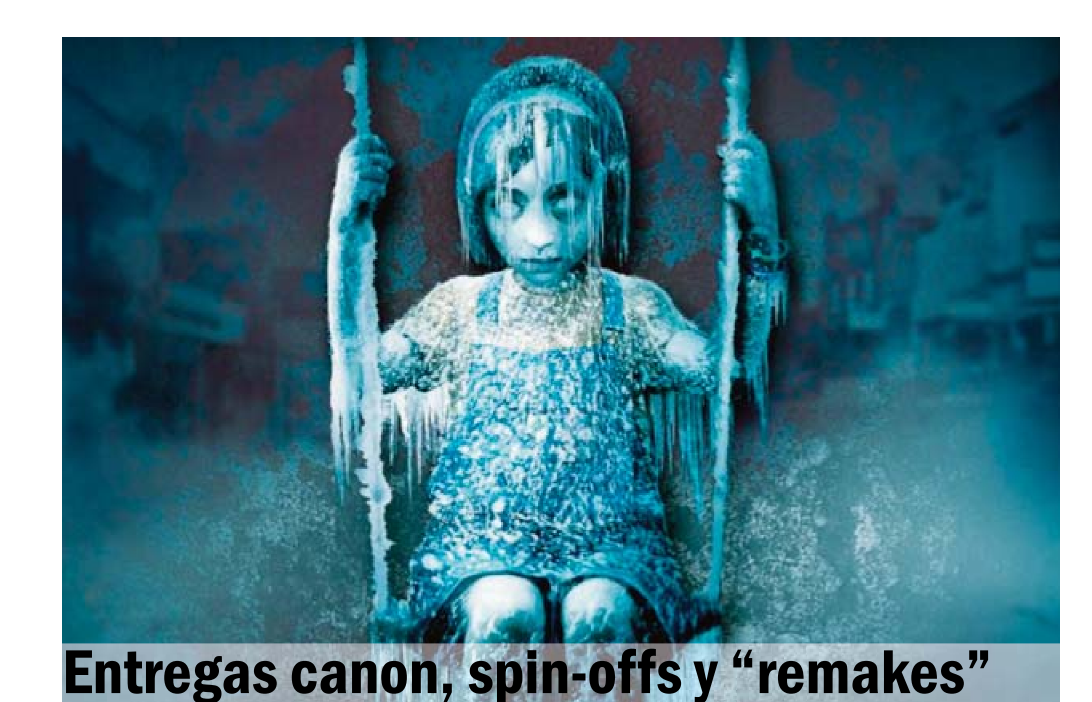


Plataformas
- PS3, Xbox 360, PC

Año
- 2008 / 2009

Director
- Cordy Rierson

Protagonista
- Alex Shepherd



Entregas canon, spin-offs y “remakes”

Esta imagen representa a Cheryl, la hija de Harry Mason en la “reimaginación” de la primera entrega llamada **Shattered Memories**, dando un increíble énfasis a la supervivencia, convirtiendo a Harry en un ser frágil que la única posiblidad que tenía de sobrevivir a su pesadilla era huyendo de los monstruos.

El éxito de la primera entrega hizo que se crease para Game Boy Advance y exclusivo para Japón **Silent Hill: Play Novel**, una novela gráfica en la que recreamos los acontecimientos de esta entrega a través de los ojos de Harry, Cheryl y un nuevo personaje llamado Andy.

Las raíces del éxito llegaron también hasta los móviles, los cuales pudieron disfrutar de la trilogía **Orphan** y **The Escape**, ambos en primera persona, pero cada uno de corte diferente, los primeros siendo aventuras gráficas con pocos elementos de acción y el segundo más enfocado a la acción.

En el futuro, podremos disfrutar de **Book of Memories** para PS Vita, que transforma el juego en un RPG de acción a lo Diablo con elementos cooperativos.

Por otra parte, el pueblo maldito también ha viajado al mundo del papel en forma de cómics con arte, entre otros, de Ben Templesmith y Aadi Salman. Actualmente, hay 8 de ellos publicados, algunos de ellos pueden encontrarse fácilmente en España.

Algunas entregas consideradas canon de la saga son **Origins**, precuela de la primera entrega de Silent Hill en el que descubriremos algunos de los secretos más profundos del pueblo y **Downpour**, la última entrega, por el momento, en el que la lluvia y el agua tenían un factor importante en el trascurso del juego.

Otros títulos

Canon
- Silent Hill Zero / Origins
- Silent Hill Downpour

Spin-off
- Silent Hill: Play Novel
- Silent Hill: The Arcade
- Silent Hill: Orphan
- Silent Hill: Orphan 2
- Silent Hill: Orphan 3
- Silent Hill: The Escape
- Silent Hill: Book of Memories

Recreaciones
- Silent Hill: Shattered Memories

Cómics
- Silent Hill: Dying Inside
- Silent Hill: Among the Damned
- Silent Hill: Paint It Black
- Silent Hill: The Grinning Man
- Silent Hill: Dead/Alive
- Silent Hill: Hunger



Hardware

Turtle Beach Ear Phone PX5

Seguro que en alguna ocasión has escuchado aquello de que unos buenos cascos mejoran la experiencia de videojuego hasta el punto que ya no querrás jugar nunca sin ellos. ¿Pero que son unos buenos cascos? ¿Hasta donde vale la pena invertir el dinero? Este mes os traemos los PX5 de Turtle Beach, que bien valen los 250 euros que cuestan



Rompiendo la barrera del sonido

Lo primero que debo aclarar es que este análisis lo hace un jugador, no un técnico o profesional del sonido. Es posible (probable) que algunas de las cosas que leáis en las siguientes líneas no sean correctas desde un punto de vista rigurosamente técnico ni que este sea el análisis que buscáis, si preferís datos y especificaciones a sensaciones, que es lo que trataré de transmitir en este artículo.

Como se suele hacer en este tipo de textos comienzo con el "unboxing":

Los PX5 llegan en una caja de frontal transparente que ya permite ver el maquinón que acabas de adquirir. Cuando sacas los cascos te llaman la atención dos cosas, primero lo poquísimo que pesan, es cierto que no lleva las pilas dentro pero aún así el peso es mínimo. El segundo aspecto a destacar en este apartado es la excelencia de los materiales con los que está realizado, como no puede ser de otra forma tratándose de un equipo de gama alta y un precio elevado. En la caja encontraremos también la base/transmisor digital que emite la señal,, , el cable de alimentación a esta desde un USB de la consola, un cable USB para conexión al PC, un cable para que garantizan la compatibilidad con Xbox 360, un cable óptico digital, las dos pilas AA, el manual de guía rápida y una pegatina de Turtle Beach. Todo ello perfectamente empaquetado e identificado.

¿Quien tiene unos cascos nuevos en la mano y se resiste a probarlos? Entonces es cuando te das cuenta de una de



las diferencias principales de unos cascos de gama es el peso y la comodidad, se ajustan perfectamente a tu cabeza y oídos y no notas prácticamente su peso. Algo que puede parecer secundario pero que garantiza largas sesiones de juego.

Los PX5 son compatibles tanto con PS3 como con Xbox360, aunque están diseñados para ser los headset de referencia de la consola de Sony, con la que pueden conectar a través de Bluetooth de forma nativa u ofrecer un máximo de calidad de sonido (7.1) a través del transmisor digital. El conexionado y configuración de los PX5 no es complicado y viene perfectamente explicado en el manual impreso que se incluye junto con el equipo.

Entonces ya puedes empezar a disfrutar de tu nuevo headset. Por defecto vienen preconfigurados para sonido Dolby Digital 5.1, aunque son también compatibles con DD7.1 en el caso de que la fuente así lo requiera. Y tenemos la posibilidad de convertirlos en un simple estéreo desde un pulsador del propio casco, para descansar un rato de la inmersión del sonido digital y volver a la analógica realidad.

Las sensaciones de juego con un sonido de esta calidad son inexplicables, ni 3D, ni gráficos hiperrealistas en una megapantalla de muchas pulgadas. El nivel de inmersión que se obtiene con un sonido de este tipo supera todo lo que hubieses probado esto y solo un sistema de realidad virtual completo logrará incrementar la sensación de estar en el centro de la aventura. Es la diferencia entre ver una película en casa sin sistema de sonido envolvente o en un buen cine con un sistema de sonido digital, es la diferencia de estar viendo una película o sentirte dentro de ella llevada al mundo del videojuego.

Como gran novedad, el headset PX5 permite la descarga de ecualizaciones personalizadas para distintos juegos mediante una herramienta software y la conexión del head-



set al PC. Es increíble como cambia un juego de una configuración a otra, lo probé con la demo de RE6 y resulta sorprendente. Est mismo software (que deberás descarga de la web) permite crear tus propias ecualizaciones y guardarlas en tu PC. Si el tema del sonido no es lo tuyo o no te quieres complicar la vida, con las 8 preconfiguraciones que trae de fábrica te resultarán más que suficientes.

Incluye además los novedosos sistemas Dynamic Chat Boost y Ear Guard, el primero de ellos ajusta automáticamente el volumen del chat a lo que esté ocurriendo en pantalla y logra que oigas a tus compañeros con un nivel suficiente pero no excesivo tanto si estás en medio de una batalla con cientos de explosiones como si únicamente hay una leve música de fondo. Ear Guard trata de proteger nuestros oídos de cambios bruscos en el nivel de volumen, regulando la señal para que esto no ocurra.

Si, como es lógico, tienes los PX5 conectados a través de la base, puedes sincronizar el Bluetooth con otra fuente de sonido como por ejemplo tu teléfono, y así no tener que dejar de jugar cuando recibas esa siempre inoportuna llamada. El volumen del juego baja y escuchas perfectamente a tu interlocutor telefónico. Eso sí, no tardará más de 30 segundos en darse cuenta de que tu cabeza está en otro sitio.



Especificaciones

- Dolby 7.1 Surround Sound
- Compatibilidad PS3, Xbox360 y PC
- 8 Presets de fábrica
- Presets personalizazos para cada juego, vía software PC
- Dynamic Chat Boost
- Ear Guard
- 233 gramos

Valoración de GTM



Precio

235,90 €

José Barberán

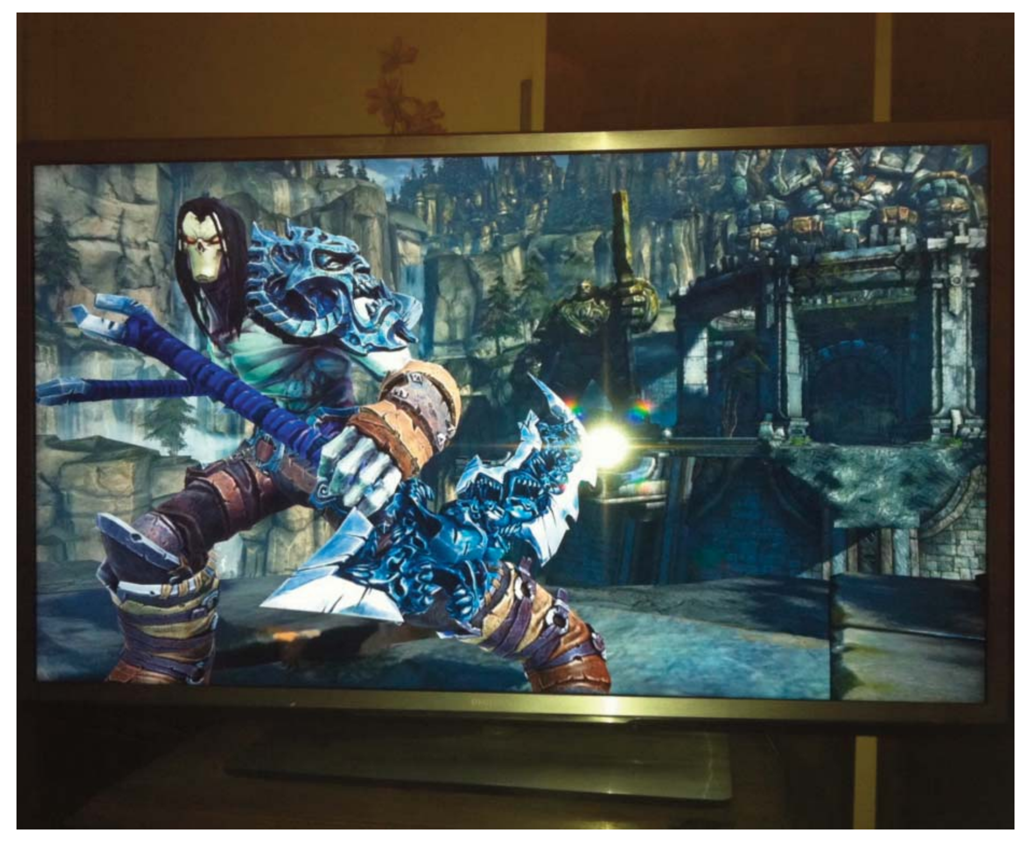
Veredicto

La calidad se paga, y aunque el precio de los PX5 pueda parecer alto, la calidad que ofrecen justifica totalmente la inversión. Por calidad de sonido y sus posibilidades de configuración son una alternativa muy a tener en cuenta si buscas un headset de gama alta. El único pero que se le puede poner es que los cascos hagan uso de pilas AA y no lleven una batería recargable.

Tecnología

TV Philips 46 PFL5507

Algo que no puede faltar en ningún "rincón del jugón" es un buen televisor, por este motivo nos hemos puesto manos a la obra y os traemos uno de los equipos que, por precios y características técnicas, puede llegar a convertirse en uno de nuestros mejores aliados en nuestros momentos de "vicio". Estamos hablando del TV Philips 46 PFL 5507.



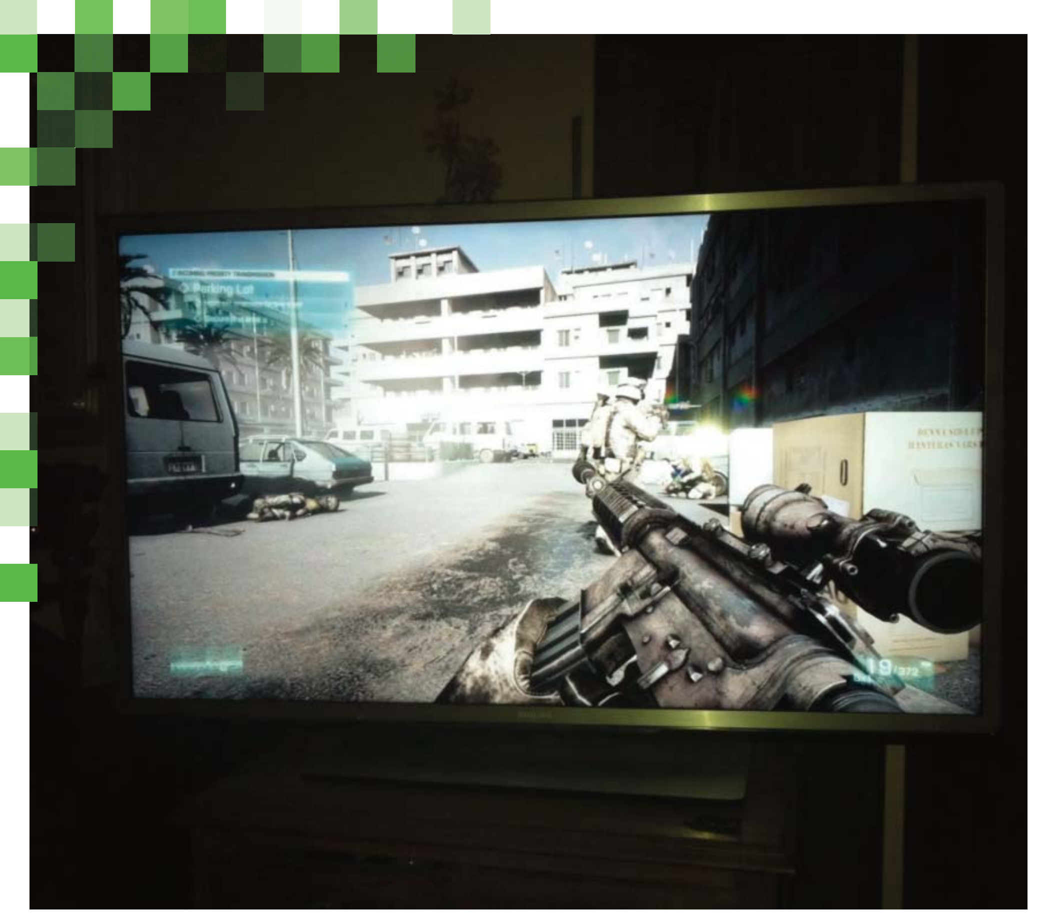
Un lujo visual a buen precio

El fabricante Philips, todo un clásico en imagen y sonido, nos ha otorgado la posibilidad de probar uno de sus TVs de la nueva gama 2012. El modelo en cuestión es el ya mencionado PFL 5507 en su variante de 46 pulgadas. Un televisor que viene a ser uno de los modelos de entrada al mundo 3D de la firma holandesa y uno de los primeros modelos que ya se fabrican en las instalaciones de TPV.

Para el que no lo sepa, esta división de Philips ha sido cedida a la empresa china TPV, la cual será la encargada de la producción de estos equipos a partir de ahora en adelante, eso sí, bajo la supervisión de la empresa afincada en el país de los tulipanes. ¿Ha salido bien el acuerdo? En unos párrafos esperamos sacros de dudas.

Antes de comenzar, debemos matizar que no nos vamos a meter con especificaciones demasiado técnicas ni programas de análisis de imágenes. Vamos a ir a lo que realmente nos importa, su comportamiento con los distintos sistemas de entretenimiento digital.

Nada mas desempaquetarlo, y después de apreciar su buen diseño, delgadez (solo 3,6 cm) y tamaño, esas 46" no pasan desapercibidas, pasamos a su montaje e instalación. La cual es bastante sencilla, ya que la calibración personal de la misma viene con selecciones de las imágenes, en las que podemos dejarlo todo según nuestras preferencias. Una vez realizado todo este proceso, llega el momento que estábamos esperando. Conectar nues-



tras “maquinas de jugar”. Aquí es donde realmente apreciamos el verdadero potencial de este televisor. Comenzamos por las consolas de Alta Definición (XBOX 360 y PS3) y su resultado no puede ser más satisfactorio. La calidad de imagen que proyectan esas 46” pulgadas es una autentica maravilla.

En esta ocasión probamos distintos títulos, como Uncharted 3, Gears of War, Gran Turismo 5, Darksiders 1 y 2, en todos ellos el comportamiento de la tv raya a un nivel bastante bueno, sin tirones, lag, o estelas. Parece que el panel y los chips de tratamiento de imagen están pensados para sacar todo el rendimiento que nos ofrecen estas dos consolas. Tal es el caso, que se nos olvido quitar todos las ayudas a la imagen y, aun así, la respuesta no se vio mermada en ningún momento.

Quisimos llegar más allá y, viendo como se comportaba con las ayudas al procesamiento, decidimos hacer la prueba con juegos algo más exigentes a nivel de respuesta. Aquí es donde entran los temidos FPS como Call of Duty MW3 o Battlefield 3. Y para poner más leña al fuego, decidimos hacer la prueba online, donde el lag aumenta aun mas. ¿El resultado? Pues se hace notorio el inputlag en este modo. Aunque es jugable, la experiencia no es la misma. Pero, ¡no hay problema! estábamos con todas la ayudas a la imagen, por lo que con un simple cambio a “modo juego” todo vuelve a fluir con una naturalidad y una respuesta totalmente brutal.

Después de unos cuantos días disfrutando con lo que nos ofrecía la Philips con consolas HD, pasamos a hacer la prueba con Wii, PS2, XBOX y... ¡hasta con una SNES! Aun a sabiendas que este tipo de paneles no están pensados para este tipo de fuentes.

Comenzamos con la Wii y las dos consolas de la generación anterior puesto que, a nivel visual, están a la par en cuanto a nivel visual (algo por encima la máquina de Nintendo) y en estas pulgadas la calidad de



imagen tiende deteriorarse. Pues tenemos que reconocer que el escalado de imagen que realiza este TV es muy satisfactorio con una fuente SD, de hecho quedamos asombrados con la nitidez ofrecida, algo que no esperábamos ni por asomo. Pero aquí no queda la cosa, puesto que tampoco se arruga a la hora de realizar el escalado de la SNES, en el que se nota la pedida de resolución, pero no llega a ser algo esperpéntico. Pudiendo disfrutar de unas cuantas partidas al Street Fighter II sin que “nos duelan” los ojos. Una vez más hay que alabar el buen trabajo que hacen el panel y las “entrañas” de este genial TV.

En nuestras pruebas, conectamos nuestro PC, el cual tiene un modo propio de configuración y, una vez más, el resultado fue muy satisfactorio. Prácticamente el mismo que con las consolas de la generación actual.

Comentar que la unidad que tuvimos en nuestro poder, podía presumir de una carencia casi total de clouding, algo que no es muy habitual, por desgracia, en televisores LED así como la ausencia de ghosting gracias al buen rendimiento y respuesta del panel Sharp que monta este modelo. Nos falto probar el 3D pero, lamentablemente, el TV no viene con ellas. Aun así, hemos podido leer en reviews especializadas, que tiene una calidad próxima a TVs de alta gama.





Especificaciones

- Pantalla: LED Full HD
- Resolución de panel: 1920 x 1080 p
- 3D: 3D Max Clarity 400, Juegos en pantalla completa para 2 jugadores*, Conversión 2D a 3D, Detección de 3D automática
- Mejora de la imagen: Pixel Plus HD, Perfect Motion Rate de 400 Hz
- Smart TV
- Número de conexiones de HDMI: 4
- Número de USB: 3
- Wi-Fi
- DLNA
- Potencia de salida de audio (RMS): 20 W (2 x 10 W)

Valoración de GTM



Precio

849,99€

Jorge Serrano

Veredicto

Sin duda estamos ante una TV muy adecuada a las exigencias de cualquier jugador, con una calidad de imagen impresionante y una mejor respuesta. Calidades de alta gama a un precio reducido.

Eso si, echamos de menos la ausecia del Ambilight y una mayor potencia de sonido, ultimo es logico viniendo de un LED.

Si quereis estais pensando en adquirir un nuevo TV, el 5507 no os defraudara.





ubisoft

HARD DAYS

2012

El póquer de ases de Ubisoft

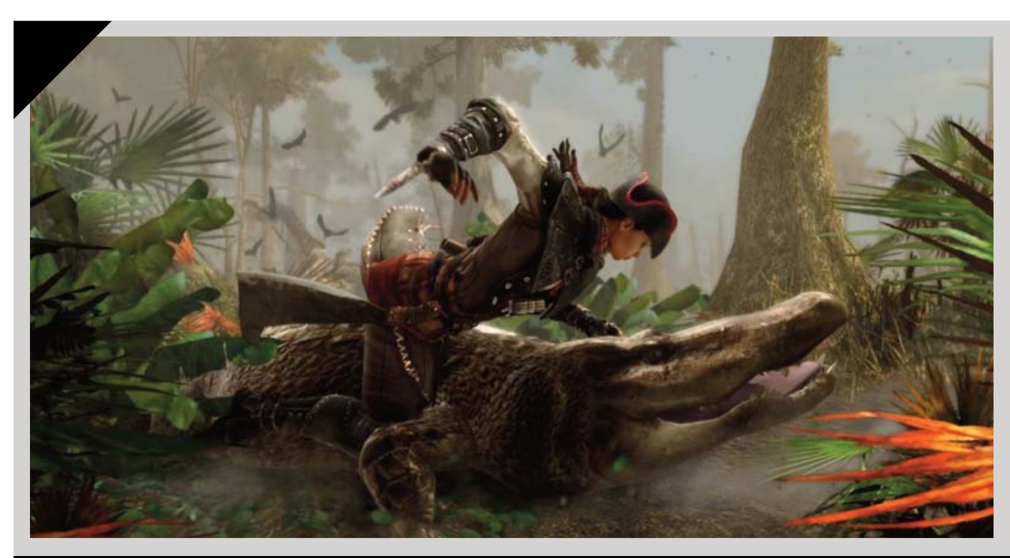
Se aproxima la época navideña, tiempo en el que la industria de los videojuegos suele hacer su "agosto". Por este motivo Ubisoft nos ha invitado a probar sus próximos bombazos preparados para afrontar dicha campaña.

Durante el pasado día 13 de septiembre, los medios especializados tuvimos la oportunidad de poder asistir a uno de los eventos sobre videojuegos más importantes en la capital de España: los Hard Days 2012, una presentación llevada a cabo por Ubisoft, en la que mostraban los principales proyectos de la compañía para el final de este año. De esta manera, pudimos echar la mañana disfrutando de Assasin's Creed 3, Assassin's Creed Liberation, Far Cry 3 y, como guinda del pastel, nos tenían preparada una Wii U con su Zombi U en exclusiva, meses antes de su lanzamiento al mercado. ¿Cuáles han sido nuestras primeras impresiones? Sigue con nosotros para averiguarlo.

Mientras que la mayoría de los aficionados estaban pendientes del anuncio de Wii U por parte de Nintendo, un servidor estaba a punto de sentir como era el jugar con esta nueva máquina y con uno de los juegos más prometedores del lanzamiento de la misma.

Este elenco de presentaciones no podía empezar de otra manera. Entre los lanzamientos más ansiados de todo gamer, la tercera entrega de Assasin's Creed ocupa un lugar destacado. Muchas son las novedades que ya se habían anunciado durante los pasados E3 2012 y Gamescon 2012, sin embargo, nunca se rechaza la oportunidad de ver las mortíferas habilidades de Connor una vez más.

De la mano de Julien Laferrière (productor de Ubisoft Montreal), pudimos ver toda la pericia del protagonista por las calles de la ciudad de Boston bajo el mando del imperio inglés. En un detallado escenario lleno de edificaciones coloniales y un numeroso gentío de habitantes, Connor se deslizaba entre la multitud mientras derribaba a los soldados enemigos con toda clase de artilugios especializados para el asesinato: flechas, ganchos, pistolas o incluso su temible tomahawk demostraban su eficacia de una manera sorprendente, mientras nos acercábamos a nuestro ob-



En Assassin's Creed Liberation tendremos un mundo bastante amplio en el que no nos daremos cuenta que es una "versión de bolsillo"



jetivo.

Entre los aspectos más sorprendentes de esta última entrega de la saga, destacan las capacidades de su protagonista. Es un lujo para la vista, observar la fluidez con la que podemos ocultarnos en el entorno, utilizar a los habitantes en nuestro beneficio o escalar a través de casas, mercados o barcos. Ningún obstáculo supondrá un muro infranqueable y ninguna batalla es un callejón sin salida.

Pero puede que en la lucha cuerpo a cuerpo sea cuando disfrutemos más de la experiencia del juego. Es sorprendente el catálogo de movimientos de lucha de Connor. Con salvajes ataques, nuestro protagonista derribará a todos sus enemigos por medio de sus armas o elementos del entorno. Sin embargo, las limitaciones también existen para nuestro protagonista, y cuando nos sorprenda un grupo de enemigos, tendremos que tomar la opción de una rápida evasiva a través de las calles y edificios de la ciudad. Además, como en sus últimas entregas, podremos seleccionar distintas estrategias de desarrollo mediante la ayuda de nuestros miembros de hermandad, que nos otorgarán modo sigiloso de entrada o el inicio de una distracción muy necesaria.

Después de la demo de presentación y la típica muestra de datos acerca del título. Nos esperaba una de las sorpresas más agradables de la tarde. Poder disfrutar en persona de una de las pantallas más espectaculares del próximo juego y ponernos al mando de un galeón durante una increíble batalla naval. Los detalles que pudimos apreciar en el pasado E3 se mostraron en todo su esplendor, durante intensos minutos nos enfrascamos en el abordaje de un barco objetivo en medio de una tormenta en medio del Atlántico: cañonazos, metralla de las explosiones y un oleaje increíble conseguía dejarnos totalmente sin palabras.

Sin ninguna duda, Assasin's Creed III será uno de los más importantes títulos de la presente generación de consolas. La calidad en la recreación de los escenarios, las grandes posibilidades de acción y una inmersiva historia, conseguirán tenernos pegados a la pantalla como ninguna película había conseguido antes. Tendremos que esperar hasta el próximo 30 de octubre para descubrir todas las maravillas que nos espera en este gran título, del cual, un humilde servidor cree que está en una posición bastante ventajosa para hacerse con ese galardón tan esperado por cualquier desarrolladora: El Juego del Año.

Para nuestra sorpresa, también pudimos observar algunos fragmentos de Assasin's Creed Liberation, la adaptación de esta saga para PS Vita que con su gráficos y estilo de juego, ayudarán a engrandecer el escaso catálogo de la portátil de Sony y, esperamos, que suponga un empujón a las ventas de la misma.

La esperada nueva entrga de Assassin's Creed tiene muchas "papeletas " para convertirse en el juego del año

Para quien aún no lo sepa, este juego tiene lugar durante los años 1765-1780, durante la guerra entre franceses e indios, y nos pone en la piel de Aveline De Grandpré, nacida en Nueva Orleans y con sangre francesa y africana corriendo por sus venas.

A diferencia de los anteriores protagonistas, Aveline es una mujer… y eso ha ayudado a replantearse su estilo de combate y habilidades, entre las que se ha añadido la de hacer uso de disfraces para poder entrar y salir de zonas conflictivas. Su menor contundencia física afecta también a las armas que utilizará y a su defensa en el sentido de que pasado un tiempo no podremos bloquear todos los ataques.

La misión que nos han permitido jugar se ubicaba en los pantanos de Nueva Orleans, una zona inhóspita en la que tendremos que aprender a desplazarnos en barca, para lo cual se nos da la opción de usar la pantalla táctil o con los botones clásicos que, todo sea dicho, nos han resultado mucho más prácticos e intuitivos.

En ella, pudimos apreciar que se trata de un juego enorme, pero no hablamos de nivel grafico, si no de su mapeado, sinceramente es como trasladar un juego de sobremesa a una pantalla de 5", sin que se pierda un ápice de lo visto en otras entregas de la saga.

El juego estará vinculado de algún modo con ACIII, teniendo algunas secuencias en las que aparecerá Connor para guiarnos por la aventura, aunque será una historia paralela y completamente diferente a la del juego de sobremesa. Esta trama es tan ambiciosa que sus creadores aseguran que durará entre 15 y 20 horas, algo muy sorprendente en un juego de acción para portátiles.

Sin embargo, este juego se distanciará de sus "hermanos" en una de las premisas principales y es que, según su guionista; Jill Murray, el juego no tendrá ningún personaje en el presente, sino que serán secuencias contenidas en el Animus a las cuales accederemos directamente para vivir, no revivir, los acontecimientos sucedidos durante la vida de Aveline.

Desde hace unos meses, venimos anunciando la buena pinta que va adquiriendo el proyecto de Far Cry 3, un original FPS que derrocha originalidad en aspectos que rozan el estilo cinematográfico.

En la presentación del juego, volvieron a centrarse en los aspectos más destacados que nos esperan durante nuestra partida, la acción más explosiva en una isla tropical bañada por la demencia de sus peligrosos habitantes. El protagonista pondrá a riesgo su vida, en una supervivencia constante, hasta conseguir la liberación de sus compañeros secuestrados.

Algunos de los desarrolladores presentes en el evento, destacaron las grandes novedades que presenta esta secuela en relación con su antecesor. Deja-



Una jugada segura

Ubisoft se lo quiere poner muy difícil al resto de desarrolladoras. Por este motivo, la empresa francófona ha sacado todo su arsenal con el que asediar el mercado en cualquier dispositivo con artillería pesada.

El buen "estado de forma" de Ubisoft se muestra palpable con la cantidad de títulos de renombre y, otros que crean grandes expectativas, que harán que nuestros bolsillos sufran en los próximos meses. Puesto que, ¿quién no quiere jugar a un Assassin's Creed o Far Cry? Sinceramente creemos que todo mundo espera con ganas el disfrutar de estas dos franquicias.

Pero, por si esto fuera poco, la gente que quiera adquirir una Wii U, ¿va a dejar escapar un juego tan atractivo como Zombie U? Siendo este una nueva franquicia que vuelve por los fueros de los antiguos Survival Horror, no creemos que pueda pasar desapercibido para aquellos "gamers" que demandaban a Nintendo una vertiente más "hardcore" para sus dispositivos.

Todo esto sin hablar de lo que se guardan bajo la manga, como el Rayman Legends, mostrando así su apoyo a la nueva generación de consolas abierta por la compañía de Kyoto. Lo que supondrá entrar de lleno en esta nueva porción de pastel.

Y qué decir del esperanzador Watch Dogs, un titulo que fue el tapado de la conferencia E3 pasada y que tuvo a todos los jugadores y prensa especializada con la boca abierta, gracias a su espectacular contexto y nivel grafico.

No hay duda de que Ubisoft quiere dar guerra, y para ello han querido nutrirse de un "armamento" demoledor que hará que sus competidores tengan que emplearse a fondo para poder estar a la altura. Creemos que, gracias a esto, la industria puede reavivarse y subir el nivel de calidad que queremos todos los jugadores, independientemente de la plataforma que tengan.



mos el mundo abierto y salvaje de África central para volver a los orígenes de la saga escenificando la historia en una hermosa isla del trópico. Pero sin duda, uno de los aspectos más sorprendentes de esta entrega es el elaborado diseño de los personajes, en el que la personalidad paranoide del antagonista Vass es su máximo exponente.

Poco antes de que diera por finalizada la presentación, nos mostraron de una manera descriptiva las largas horas de juego que tiene el título. Pues desarrollando la historia principal, junto a una historia cooperativa totalmente distinta y un modo multijugador, el juego garantiza días enteros de puro vicio, y eso sin añadir la duración de los futuros DLC's (nos mostraron brevemente la existencia de 2 programados en un futuro).

Al igual que lo ocurrido tras la primera presentación, los asistentes al evento pudimos disfrutar de una demostración jugable de la pantalla que se mostró durante el E3 2012. En ella, el protagonista inicia su búsqueda de venganza personal, asaltando un asentamiento enemigo con el objetivo de matar a Vass. Aunque gráficamente el juego muestra gran cantidad de detalle, es cierto que quedan algunos apartados por pulir como las



imágenes sub-acuáticas o algunas muestras de la vegetación, pero la jugabilidad consigue mejorar el efecto con rápidas y sangrientas escenas de batalla que rápidamente inundan la pantalla.

En resumen, puede que Far Cry 3 consiga finalmente dar un paso más allá en el mundo de los FPS y su intensa trama consiga quedarse en nuestro recuerdo. ¿Te animas a probarlo el próximo 30 de noviembre?

Y terminamos con Zombie U, una de las propuestas más interesantes para el lanzamiento de la nueva consola de Nintendo. Y la verdad es que ya teníamos ganas de probar la interacción del Wii U GamePad con la acción discurrida en la pantalla. En este aspecto hay que comentar que al principio la jugabilidad es algo "extraña", ya que no estamos acostumbrados a estar pendientes de 2 pantallas en una consola de sobremesa. Pero, pasados unos minutos, uno se va dando cuenta de la naturalidad y la fluidez con la que se ha dispuesto todo en este título. Como muestras del uso que le daremos a la pequeña pantalla están la posibilidad de usarla como sonar, scanner, inventario, mira para los rifles de francotirador, cámaras de seguridad, pirateo de puertas, busca de códigos, movimientos finales a los zombies y un largo etcétera. Eso sí, podemos centrarnos mucho tiempo, ya que la acción sigue en la pantalla principal (TV) y ese descuido puede costarnos la muerte. Gracias a esto, la tensión que produce el juego se eleva de una forma exponencial, donde los sustos están más que asegurados. De hecho, estamos totalmente seguros que este juego es el candidato perfecto para jugarlo a oscuras para crear un ambiente perfecto.

Una de las características principales del juego, la cual nos ha gustado bastante, es que no acaba el juego cuando morimos, sino que nuestra "consciencia" se traslada a otro de los supervivientes, y tendremos que matar a nuestro antiguo yo (el cual encontraremos transformado en zombie) para recuperar los objetos que hubiéramos acumulado durante nuestra aventura hasta entonces.

Pero este no será un juego de zombies sin trasfondo, sino que tendrá una trama muy elaborada que tendremos que ir descubriendo. Esta trama es una combinación entre ficción e historia que nos harán dudar sobre si la primera plaga de Londres fue tal vez otro brote zombi. En ese sentido, encontraremos documentación que alimentará la duda de acerca de dónde John Dee obtuvo la idea de que la Peste Negra iba a ser un fin apocalíptico a escala mundial.

Todo ello aderezado con un nivel grafico bastante resultón, aunque todavía no dista demasiado de lo que estamos acostumbrados a ver en las consolas actuales, para salir de dudas en este aspecto tendremos que esperar para ver el potencial de Wii U.

JORGE SERRANO





estos son mis principios

y si no os gustan

no se preocupen, tengo otros

Bien está lo que bien empieza

No hay una segunda primera impresión. Así que la primera tiene que ser buena. Hay quien le da más importancia a las últimas impresiones. En cierto modo, un juego nos parece tan bueno como lo sea su final

Al menos hay algo impepinable: un buen final hace que nos quedemos con mejor recuerdo de un título mediocre, y un mal desenlace puede dejarnos un regustillo amargo al terminar un buen juego.

Últimamente ya se ha hablado mucho de finales, y de cómo pueden ser Mass o menos Effectivos, decepcionantes o simplemente malos. Pero yo soy un hombre de principios, así que voy a hablar de esa parte tan importante de los juegos en la que creo que nunca nos fijamos lo suficiente: el principio.

Empezar a jugar un videojuego posterior al año 96 es, muchas veces, como querer ñacañaca y que te impongan dos horas de preliminares. Y que te impongan algo no mola. Antes, enchufábamos la consola o metíamos la moneda en la ranura de la recreativa y ya estábamos jugando y toqueteando todos los botones para descubrir su función. Empezábamos a movernos por los escenarios intentando que los primeros enemigos no nos violaran aprovechándose de nuestra inexperiencia y nos hicieran perder una moneda de cinco duros en segundos. Vamos, que aprendíamos a jugar jugando.

Pero desde hace unos años, demasiados ya, empezar un juego suele ser sinónimo no de empezar a jugar, sino de tragarse un tutorial, de que nos lleven de la manita por una zona de entrenamiento en la que nos enseñan los controles del juego y que tenemos que superar sí o sí. Será que como los manuales de instrucciones son cada vez más birriosos (a veces tan microscópicos que abres la caja del juego y no los ves), la televisión nos ha dejado ya irreversiblemente tontos, o los videojuegos se han complicado tanto, los mismos desarrolladores consideran que no hay manera de entenderlos si no nos explican antes todo.

Yo lo tengo claro: el inicio de un juego es mejor cuanto menos tarde en llegar el momento de estar haciendo lo que sea la base del juego, lo que me haya



Mario: eso que juegas por la historia de la princesa que es secuestrada mientras su marido se va a cazar elefantes



llevado a ponerte a los mandos de ese título y no de otro.

¿Que me da por jugar a un Super Mario? Cuanto antes esté dando brincos, aplastando Goombas y demostrando lo caradura que soy con cualquier bloque de ladrillos flotante, mejor. Nada de preliminares. Yo, si fuese desarrollador, los preeliminaría: descartaría automáticamente cualquier inicio que retrasase el momento de jugar o mostrarme las claves del título.

No soy diseñador de videojuegos, así que sé de lo que hablo. Soy jugador. Yquiero que los diseñadores se rompan la cabeza hasta encontrar la forma de introducirme en el juego de la forma más directa e intuitiva posible, de ponerme en situación y contarme quién soy y qué tengo que hacer sin necesidad de recurrir a lo fácil: contármelo todo mascadito en un video de chorrocientos minutos.

¿Por qué cada vez hay menos inicios como los de los primeros Castlevania? (Por poner un ejemplo). Empezamos el juego, y vemos una pequeña secuencia con nuestro protagonista frente a un siniestro castillo, donde destaca la torre más alta, alrededor de la cual revolotean varios murciélagos. Las verjas se abren, y entramos. Y ya está: comenzamos a jugar, a practicar los controles, en una zona sin enemigos, en la que podemos pegar un par de saltos para comprobar "que ese botón es para saltar" y romper unas velas a latigazos con el otro botón. Ya conocemos las claves del juego: saltar, pegar latigazos y destruir candelabros. Entramos en el castillo de Drácula, y ya no hay vuelta atrás...

Otro inicio que me gusta mucho es el de Donkey Kong Country. Empieza el juego. Entramos en el primer nivel, la jungla. No hay ninguna animación o escena que nos explique la historia. Donkey sale de su choza, y vemos una cueva a nuestra peluda espalda. Dentro, nos encontramos con un cartel que indica que estamos en el almacén de bananas de Donkey... pero no vemos ninguna, y el mono se lamenta. Ya está, no hace falta saber mucho más. Tenemos que salir en busca de nuestro amarillento tesoro.

Mola también cómo en Donkey Kong Country Returns vemos a nuestro enemigo largarse con nuestro cargamento de bananas según avanzamos por el primer nivel. Se nos presenta a nuestro némesis y el por qué tenemos que ir a por él... mientras jugamos.

Puede que estéis pensando: vale, sí, pero con argumentos tan simplones como los de un plataformas de Donkey Kong, está chupado introducirte en la historia a la vez que empiezas a jugar. Pero también se puede hacer, y muy bien, es decir, no sólo dejándote jugar rápido, sino hacerlo sorprendiéndote y enganchándote al segundo, en títulos en los que el argumento tiene mucho peso.

En Uncharted 2, apenas basta un minuto para ponernos en situación: estamos atrapa-

¿Por qué cada vez hay menos inicios como los de los primeros Castlevania? Y este es solo un ejemplo

dos sin saber por qué en un vagón de tren que cuelga de un acantilado cubierto de nieve. Y rápidamente tomamos el control del personaje haciendo lo que es la base de Uncharted: superar situaciones límite tan inesperadas como scriptadas agarrándonos a lo que sea que tengamos a mano y colgándonos y saltando por nuestra vida.

Y, para desmontar el tópico de que los juegos de rol tienen que empezar con eternas escenas de video, ahí va un ejemplo reciente, de las pocas cosas en las que, en mi opinión, The Last Story puede servir como (buen) ejemplo. El argumento del juego no es gran cosa, pero hay que reconocer que el arranque es prometedor: sorprendente, diferente y te atrapa, te deja con ganas de seguir jugando. Ni un sólo video, ahí es nada. Aparecemos dentro de una cueva, sin saber por qué, y sentimos la necesidad de avanzar, a ver qué pasa. A través de los primeros momentos de exploración y varios encontronazos con enemigos, aprendemos los controles básicos, nos vamos haciendo al sistema de combate, y comenzamos a descubrir por dónde puede ir la historia.

¿Cuántas veces os ha apetecido rejugar algún título de vuestra colección, pero se os han quitado las ganas al recordar que tenéis que tragaros un tutorial, un montón de videos y/o diálogos eternos que no se pueden pasar? En mi caso, muchísimas. Y no quiero decir que los tutoriales deban ser erradicados. Pueden ser muy útiles, pero mejor que sean opcionales. Opcionales para que no ralenticen el inicio del juego, condicionen el arranque de la historia y, sobre todo, para que no tengas que tragarte por enésima vez "cómo apuntar" cuando ya es la cuarta vez que te dispones a pasarte el juego. Dando libertad para elegir, es difícil fallar.

Me gusta, por ejemplo, cómo lo soluciona Perfect Dark, el clásico de Nintendo 64. El juego tiene un menú interactivo: el ordenador de la protagonista, Joanna Dark. Con él podemos seleccionar la próxima misión, trastear con las opciones, o, si queremos, pulsar un botón para apagar el ordenador, salir de la oficina y darnos un garbeo por la sede del Instituto Carrington, la organización para la que trabajamos. Si cogemos el ascensor y bajamos un piso, podemos entrar en la sala de entrenamiento de agentes y practicar todos los movimientos básicos o probar cualquier arma. Si no lo necesitamos, no tenemos ni que salir de nuestro despacho, basta ir seleccionando en el ordenador la próxima misión.

Otro buen ejemplo, en casi todo, es Zelda Ocarina of Time. Introdujo un sistema de apuntado revolucionario, que nos permitía fijar la cámara en un objetivo en movimiento de forma que no se escapara nunca de nuestro campo de visión. Y pese a esto, el juego no nos obliga a pasar por un tutorial.

Estamos en el Bosque Kokiri, y nos dicen que el Gran



Árbol Deku quiere hablar con nosotros. Pero no nos dejan ir a su encuentro si no portamos una espada y un escudo. Explorando los alrededores, haciéndonos con los controles a la vez que buscamos el equipamiento necesario, tenemos la opción de hablar con los canijos lugareños para que nos enseñen a ejecutar ciertas acciones del personaje, y reunir el dinero que necesitamos para adquirir el escudo mientras aprendemos a coger y lanzar objetos. Pero si no nos interesa, podemos ir al grano y estar, en poco más de 15 minutos, resolviendo acertijos en una mazmorra armados con nuestra espada y escudo. Es decir, haciendo lo que buscamos en un Zelda.

Pero no hace falta abandonar esta épica saga de Nintendo para demostrar que esto mismo se puede hacer de una forma mucho menos ágil. En Zelda Twilight Princess, pueden pasar ¡horas! hasta que empezamos "a jugar a Zelda", es decir, nos abrimos paso a través de una mazmorra a espadazo limpio. Los habitantes de Ordon, el pueblo natal de Link, nos tienen de "chico para todo" y parece que no llega nunca el momento de hacernos con una espada. Y encima tenemos que atravesar un tutorial sobre cómo utilizarla...

De hecho, Nintendo llegó a comentar que, pocos meses antes del lanzamiento del juego, hicieron ciertos cambios y añadidos para aumentar el tiempo que tenemos que pasar en el pueblo del principio. Se nota, majos. Sí, inevitablemente nos vamos haciendo con los controles y conociendo a los habitantes, pero es un inicio demasiado lento, y hace que me de una pe-



reza tremenda volver a empezar una partida.

Con Zelda Skyward Sword, aunque en menor medida, pasa algo parecido. Buena narrativa, pero en mi opinión, como juego, como Zelda, le vendría bien empezar más a saco. No puede ser que el hecho de blandir la espada con elwiimote, el punto fuerte del juego, lo que más

Uno de los inicios mas lentos que se recuerdan es el de Haaaaaaalf Life. Nota: léase con voz de bostezo

llama la atención, no se haga presente hasta llevar una hora de partida. Estoy convencido de que se podría haber hecho un inicio con un ritmo mucho más ágil.

Conste que me parece muy respetable que los desarrolladores empiecen a experimentar con las posibilidades que ofrecen los videojuegos para contar historias, que son infinitas, y también nos propongan vivir eso que llaman "experiencias interactivas". Dicho esto, para mí, mejor que un juego sea divertido, sorprendente y tenga ritmo desde el primer momento a cualquier cosa que como técnica narrativa pueda ser interesante u original, pero como propuesta jugable, aburra a todo quisqui. Como se suele decir: aquí hemos venido a jugar.

Para que no se diga, destaco otro caso reciente, y una de las mayores sorpresas que me he llevado en mucho tiempo: Kid Icarus Uprising. No es sólo que tenga un argumento y unos personajes muchísimo más trabajados de lo habitual en Nintendo, es que el comienzo del juego (bueno, todo el desarrollo) es directo, frenético, un ejemplo de cómo creo que deberían arrancar los juegos. Y toda la historia del juego se va desarrollando y se te cuenta sin que dejes de jugar en ningún momento. Me encanta la forma de narrar todo mediante las divertidísimas conversaciones que Pit mantiene mientras jugamos con el resto de personajes, especialmente con Palutena.

El comienzo de Kid Icarus Uprising ya se ha hecho un hueco en mi "hall de la fama" particular de grandes inicios videojueguiles. Pit aparece corriendo, suelta un "perdonad por haceros esperar" y empezamos a jugar. Ya no dejaremos de hacerlo.

Ah, e incluye un tutorial, de acceso opcional desde el menú, que nos permite probar todas y cada una de las más de cien armas que podemos conseguir.

Llegamos al final del principio. Ahora os invito a que os fijéis más en cómo empiezan los videojuegos. ¡Peticiones online para cambiar inicios además de finales YA!

¿Destacaríais (para bien o para mal) algún otro arranque? Por mi parte, estos son mis principios, si no os gustan, tengo otros.

Nacho Bartolomé



15 minutos con

Sumo Digital

Se les conoce más recientemente por sus colaboraciones con Sega, pero llevan años gozando de la confianza de algunos de los nombres más potentes de la industria. Con su próximo juego a punto de salir del horno, les hemos pedido que interrumpan la recta final de su trabajo para responder a nuestro inquisidor cuestionario. Con todos vosotros, Steve y Andy, dos de las cabezas pensante detrás del inminente Sonic & All-Stars Racing Transformed.





GTM - Hola, chicos. Por favor, antes de nada, contadnos quiénes sois y qué hacéis en Sumo, para que nuestros lectores sepan con quién hablamos.

Steve – ¡Sí, mejor nos presentamos! Yo soy Steve Lycett, uno de los productores que trabajan en Sonic & All-Stars Racing Transformed, y este compañero de aquí es Andy Ritson, que ocupa el asiento de director de arte.

Andy - Hey... Sí, yo soy ese al que por su 40 cumpleaños le regalan una caja de ceras de colores.

GTM – Gracias por tomaros este tiempo con nosotros. Con SASRT a la vuelta de la esquina, estas semanas serán un frenéticas para vosotros... ¿verdad?

Steve - ¡Cierto! Ah, ¿quieres más detalles? Bueno, una fecha de salida en noviembre significa que debemos tenerlo todo listo en octubre, así que estamos hasta las cejas en beta-testing y correción de bugs, dando toques finales. No hemos salido del trabajo de día en una buena temporada...

Andy – Eso es, hemos estado tan liados que nos hemos perdido el excelente verano que ha habido en el Reino Unido... ejem... Muchas noches hasta las tantas, comida para llevar y bebidas con mucha azúcar.

GTM – Hablando de estar liados, ¿podéis decirnos como es vuestro día de trabajo típico? Por si acaso no hay días que se puedan considerar "típicos", contadnos simplemente de qué ha ido el día de hoy.

Steve – ¡Bueno, lo interesante del productor es que nunca sabes seguro lo que vas a hacer día a día! A veces es recibir las directrices de Sega y trasladar-

"Habíamos hecho algunos proyectos pequeños cuando nos dieron Out Run 2 y ese fue el punto de inflexión. Antes de darnos cuenta estábamos desarrollando títulos de lanzamiento para PSP"

¿Quiénes son?
- Steve Lycett y Andy Ritson, productor y director de arte en Sumo Digital

¿Y qué han hecho?
- Desarrollar, entre otros, Out Run 2 y Sega Superstar Tennis

¿Por qué los entrevistamos?
- Porque están a punto de sacar Sonic & All-Star Racing Transformed

las al equipo, a veces ser el árbitro en decisiones de diseño, ¡y últimamente gran parte del tiempo se va en asegurarse de que el equipo coma! Es muy variado. Esta noche, por poner un ejemplo, he pasado varias horas asignando los bugs para corregir, he dado algunas directrices para trailers y editado unos cuantos vídeos para enviar a Sega Japón para que los aprueben.

Andy – Bueno, hoy principalmente he estado hablando con todos los artistas para intentar hacerme un poco a la idea de qué juego les GUSTARÍA hacer ahora… La ironía de acercarse a la finalización de un proyecto y estar tan liados es que aún así hay que ir preparándose para el siguiente juego. Todo el tinglado de concepto y diseño tiene que estar en marcha para nuestra siguiente propuesta. Para mí un día más normal es identificar problemas relativos al diseño, cómo arreglarlos y asignarlos al equipo de arte, que está lleno de talentos. ¡Ellos son los héroes no reconocidos, no yo!

GTM - ¿Cuándo y cómo nació Sumo Digital?

Steve – Sumo salió básicamente de las cenizas de lo que antes era Gremlin Interactive y luego Infogrames Sheffield House. En 2003, Infogrames decidió cerrar el estudio de Sheffield, pero nuestros gestores creían que podían juntarnos a unos cuantos como una pequeña firma independiente, y así nació Sumo. Habíamos hecho algunos proyectos pequeños cuando nos dieron Out Run 2 y eso acabó siendo un punto de inflexión. Otras compañías se fijaron en nosotros y antes de darnos cuenta estábamos desarrollando títulos de lanzamiento de PSP, ¡y hemos ido creciendo desde ahí!

Andy – Hubo momentos difíciles al principio, cuando éramos una empresa nueva que no había demostrado nada, pero si algo teníamos eran buenos gestores. Hicieron cuanto pudieron para mantenernos a flote y conseguirnos trabajo, y cuando lo tuvimos era nuestra oportunidad de demostrar lo que podíamos hacer. Nos las arreglamos para ganarnos la confianza y una buena relación de trabajo con compañías importantes y hemos seguido moviéndonos.

GTM – ¿Dónde estáis ubicados exactamente? ¿Cuánta gente trabaja en Sumo Digital?

Steve – Aún estamos en Sheffield, aunque ahora también tenemos Sumo India en Pune. Así de cabeza te digo que somos unas 220 personas entre ambos sitios, y a medida que los juegos se van haciendo más grandes, los necesitamos a todos de verdad. Aún así, hay un ambiente muy familiar. La mayoría llevan trabajando juntos desde la época de Gremlin, se nos ha unido gente de Argonaut/Particle Systems y ahora también algunos de Bizarre Creations, como Gareth Wilson que encabeza el diseño de SASRT.

GTM – Konami, Ubisoft, Sony y, tal vez más visiblemente, Sega, han publicado vuestros juegos. ¿Qué se siente al contar con la confianza de semejantes nombres en la industria?





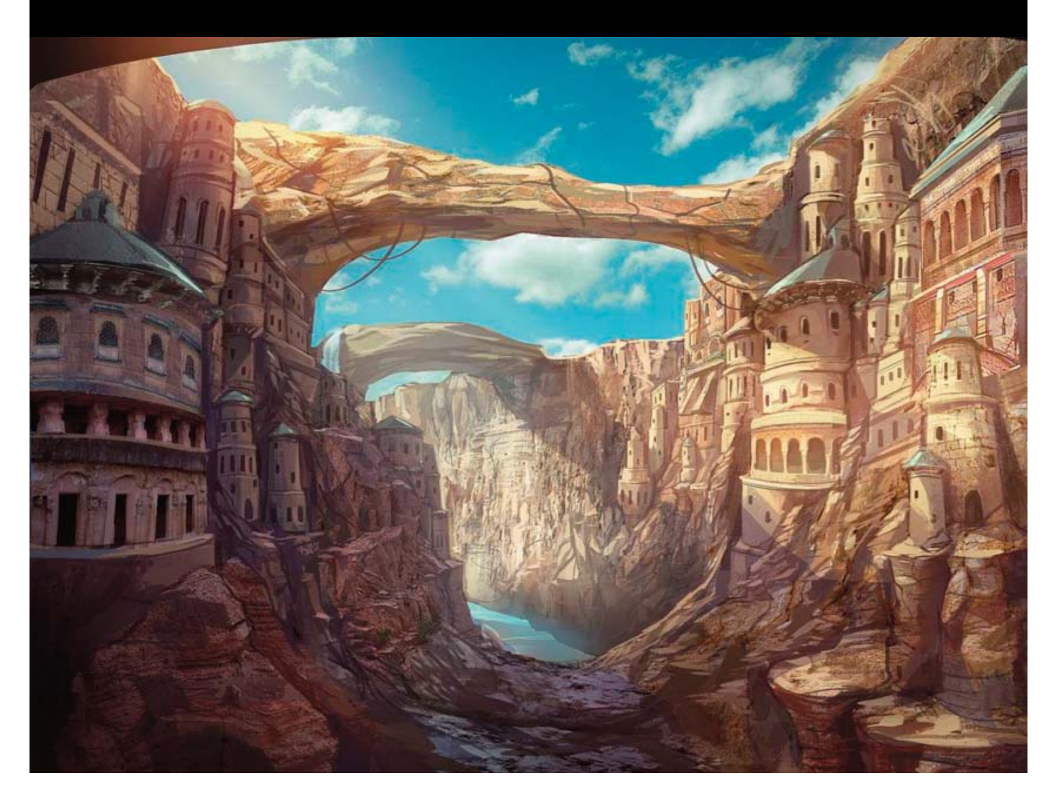
Steve – ¡Es genial! Siendo sincero, creo que una de nuestras fortalezas es determinar qué hizo populares a las IPs con las que trabajamos y recrear la magia que las hace especiales. Creo que hemos demostrado que podemos tratar una IP con respeto y esperamos que el amor que ponemos en ello se transmita en los juegos que hacemos.

Andy – Esa es la clave, que nos importan las franquicias con las que trabajamos. Es genial haber conseguido ganarnos su confianza. Tenemos una relación estupenda con los chicos (y chicas) de Sega, y me siento privilegiado de trabajar tan cerca de la gente que hizo algunos de mis juegos favoritos de toda mi vida, que dieron forma a la industria cuando era un chaval.

GTM – Virtua Tennis, TOCA, F1, Track & Field, Out Run, Sega Superstars Tennis y All-Stars Racing... Parece que tenéis preferencia por estos géneros. Pero seguro que la idea de crear un juego de lucha con los personajes de Sega se os habrá pasado por la cabeza...

Steve – ¡De hecho es una de las ideas que hemos discutido! Siempre estamos viendo hacia dónde podríamos llevar un nuevo juego All-Stars así que, desde luego, es una posibilidad que no descartamos.

Andy – Bueno, más o menos lo he dicho antes... Estamos en un momento en el que buscamos plantear proyectos posibles para el próximo juego, pero... ¿cuál será? ¿Carreras? ¿Lucha? ¿RPG? ¿Quién sabe? Pregúntame en unas cuantas sema-



“Somos unas 220 personas entre ambas sedes y, aún así, hay un ambiente muy familiar”

“Creo que hemos demostrado que podemos tratar una IP con respeto y esperamos que el amor que ponemos en ello se transmita en los juegos que hacemos”

“Llevábamos un tiempo tras personajes como Vyse y Joe Musashi, y por fin hemos podido introducir elementos de Skies of Arcadia y de Shinobi”

nas... aunque seguramente no te lo podré contar :)

GTM – Siguiendo con el mismo tema, ¿qué personajes os gustaría incluir en futuras entregas de All-Stars? ¿Cuáles en un hipotético All-Stars FIGHTING? ;)

Steve – Bueno, cuando nos embarcamos en un nuevo juego discutimos qué personajes funcionarán, tanto a nivel visual como jugable. Para un juego de lucha probablemente necesitarías solucionar cómo funcionarían los personajes bajitos contra los muy altos. Por ejemplo, mira a Gilius. Apenas llegaría a la cintura del Dr. Eggman. Claro que tiene un hacha... ¡Eso ayuda a nivelar las cosas!

Andy – Mi favorito cambia con el viento. Un personaje tiende a gustarme si cuenta con un diseño “fuerte”, en el sentido de que incluso su silueta sea inmediatamente reconocible. Por ejemplo, Billy Hatcher es tan reconocible que para mí da gusto verlo. Lo mismo con la mayoría de personajes de Sonic. Son mucho más “únicos” que los personajes oscuros/realistas que vemos cada vez más en los juegos actuales. Yo veo el mundo del juego como el lugar en el que escapar de esa realidad lúgubre y explotar el potencial para la diversión.

GTM – Habladnos de Sega Superstars Tennis. ¿Quién lo propuso a quién? ¿Fue idea vuestra o de Sega? ¿Fue difícil hacer que todos esos personajes memorables funcionasen como un todo?



Steve – Pues estábamos terminando Virtua Tennis, jugando con algunos trucos para inflar un poco el ego. Cuando lo vieron en Sega se quedaron “Eh, un momento... y si ponemos a Sonic ahí...” y digamos que fue como una bola de nieve. Por supuesto ahí tenemos la plantilla para juegos futuros: decidimos salirnos del universo Sonic únicamente y añadir unas cuantas franquicias clásicas, y bueno... ¡no miramos atrás!

Andy – Unir todas esas franquicias distintas para que parezca que encajan puede ser muy difícil. Más de lo que imagináis. Lo más irritante es que si lo hacemos bien nadie nota lo difícil que es, ¡dado que todo parece encajar sin problemas!

Por ejemplo, puede que tengamos que actualizar algunos clásicos en 2D horizontales para hacerlos en 3D pero que aún sean como los recuerdas en tu cabeza. Creo que en ese sentido la memoria es más flexible de lo que pensamos. Si hacemos un buen trabajo al actualizar una vieja IP, te parecerá que es como la recordabas... Aunque si te fijas bien sea un una versión completamente nueva del diseño. Procuramos agarrarnos a esa “memoria idealizada” que aún retienes del personaje.

GTM – ¿No os gustaría probar un reto diferente, como crear un juego de Sonic (de aventura/plataformas) vosotros mismos? ¿Tal vez una secuela de Skies of Arcadia o un spin-off de Virtua Fighter...?

Steve – Bueno, la belleza de estos juegos es que siempre podemos llevarlos más allá. Ya visteis que en Sega Superstars Tennis metimos un montón de minijuegos basados en distintas franquicias, por ejemplo el de Virtua Cop que al final era como una versión mini del juego original. ¡Siempre se pueden hacer mezclas curiosas y eso te da mucha variedad! Siempre proponemos todo tipo de cosas a Sega cuando hay que sacarse de la manga un nuevo proyecto, así que, una vez más, puede que sea algo totalmente distinto.

“Tengo ganas de que se revelen los próximos detalles, porque hay algunos muy gordos que creo que pueden ser favoritos para los fans”



“La belleza de estos juegos es que siempre podemos llevarlos más allá”

“Unir todas esas franquicias distintas para que parezca que encajan puede ser muy difícil. Más de lo que imagináis”

Andy – ¡Absolutamente! Creo que si esos juegos son o han sido grandes pueden merecer una vuelta de tuerca, y estaría más que satisfecho de trabajar en cualquiera de ellos.

GTM – Sonic & All-Stars Racing Transformed. Vaya título largo, aunque entendemos que es por dejar clara esta nueva característica. ¿Habrá también diferentes características o personajes entre PS3 / Xbox 360 / Wii U / iOS / etc.?

Steve – Procuramos incluir características específicas que soporte cada consola si aportan algo al juego. Esta vez WiiU tiene algunos extras muy chulos como la pantalla partida para 5 jugadores, juego asincrónico en modos específicos de Wii U... y es la punta del iceberg. Pero entre todas las plataformas hemos conseguido crear prácticamente el mismo juego, jugable entero en pantalla partida en el modo World Tour, así que hay para todos.

GTM – Últimamente parece que todo el mundo habla de las especificaciones de Wii U. ¿No se verá o manejará distinto SASRT en ella? Siendo una nueva plataforma, ¿ha sido difícil de programar?

Steve – ¡Pues a nosotros nos está yendo bien! Tuvimos el juego funcionando más o menos pronto y está bien tener un nuevo hardware con el que jugar. Al final del día lo que importa es el juego, más que el sistema. No creo que nadie quede desencantado con él, tenga la plataforma que tenga.



Andy – Trabajamos sin descanso para que el juego se vea lo más parecido posible en todas las plataformas. Y aunque habrá diferencias inevitables, serán tan reducidas como sea humanamente posible. Ahora mismo aún queda trabajo por hacer pero creo que en todas las plataformas se ve estupendamente.

GTM – Ni Ryo Hazuki ni el dúo Akira/Jacky esta vez, pero llegan Joe Musashi, Rompe Ralph y Danica Patrick. ¿Cómo ha sido diseñar a estos nuevos personajes para el juego?

Steve – No puedo comentar quién está o deja de estar llegados a este punto… ¡pero buen intento! Llevábamos un tiempo tras personajes como Vyse y Joe Musashi y por fin en este juego con las transformaciones hemos podido introducir elementos de Skies of Arcadia (como volar a través de una gran batalla naval) y de Shinobi. Meter a Ralph también mola, y tenemos ganas de que llegue la peli para ver todas las referencias que han incluido. ¡Si lo piensas, los de Disney han hecho un movimiento All-Star!

Andy – Hubo que hacer algunas modificaciones al primer modelado de personaje de Danica porque habíamos dejado su traje un poco más suelto de la cuenta en… ehm… cierto lugar. Cuando me lo señalaron (nunca mejor dicho) tuve que admitirlo. Su marido estará contento ahora que el traje queda más “en su sitio”…

GTM – Os vamos a pedir una pequeña exclusiva. ¿Algún per-

“Nos las arreglamos para ganarnos la confianza y una buena relación de trabajo con compañías importantes y hemos seguido moviéndonos”

“Procuramos incluir características específicas que soporte cada consola si aportan algo al juego”

“Tenemos otro escenario basado en cierto juego de Saturn que de verdad va a sorprender. Que comience la especulación…”



sonaje o escenario aún sin confirmar que queráis confirmar aquí y ahora para nuestros lectores? ;)

Steve – Tenemos que andar con cuidado, Sega es la que hace las revelaciones así que sólo podemos insinuar, pero tenemos otro escenario basado en en cierto juego de Sega que de verdad va a sorprender. Que comience la especulación...

Andy – Tengo ganas de que se revelen los próximos detalles porque hay algunos gordos que creo que pueden ser favoritos para los fans... No quisiera dejar salir a ningún gato de ninguna bolsa* así que mejor me callo...

**La traducción más natural en español sería "sacar al conejo de la chistera" pero hemos mantenido una traducción literal del modismo en inglés por si acaso el gato y la bolsa fueran una referencia deliberada. ¿Tal vez Big the Cat?*

GTM – Por último pero no menos importante, ¿qué es lo mejor y lo peor de vuestro trabajo? ¡Sed sinceros!

Steve – Lo mejor, ver el juego terminado por fin y empezar la avalancha de trabajo del siguiente. Lo peor, no poder incluir absolutamente todo lo que nos habría gustado. En realidad necesitaríamos literalmente años para incluirlo todo.

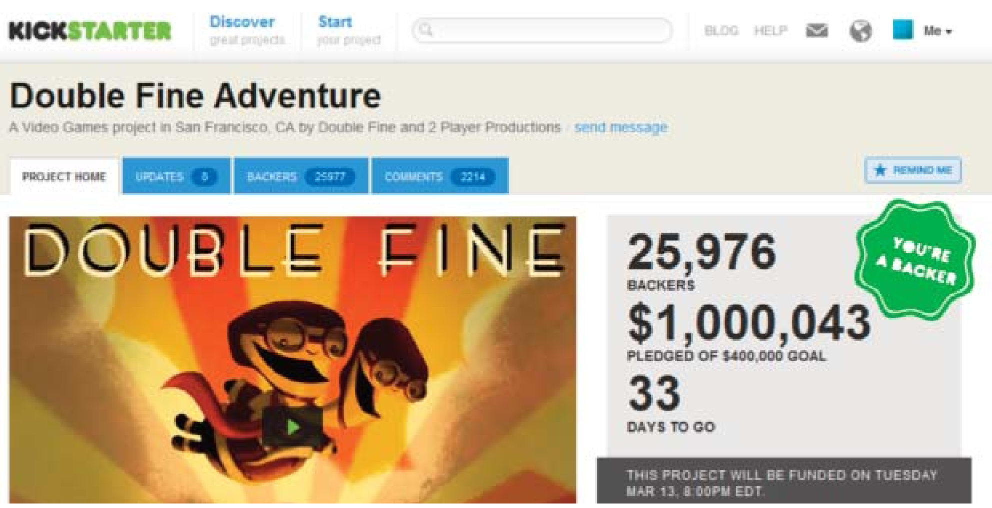
Andy – Para mí lo más estresante de un proyecto es el principio, cuando hay que tomar MUCHAS decisiones importantes que afectarán a todo lo que haremos en el próximo año y medio o dos años... Decisiones que tienen la mala costumbre de venirte a la mente cuando ya estás en la cama intentando quedarte dormido.

Mi momento favorito es ese en el que un juego deja de ser una versión muy básica, meramente funcional, y de repente todo el código y el diseño alcanzan un punto crítico y, ups, ahí lo tienes... ¡el juego! Vale, aún falta mucho trabajo por hacer... pero es un momento increíble, cuando de golpe la gente empieza a hacer los "ooooh" y "aaaah" cuando lo miran.

GTM - ¡Gracias de nuevo y mucha suerte! ■


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
MAFIA II
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

El 'boom' del crowdfunding



2012 es EL año del crowdfunding, sin duda alguna. Este fenómeno se ha convertido a todas luces en el foco de la industria. No cabe duda que la iniciativa de Double Fine y Tim Schafer en la página Kickstarter.com para llevar a cabo una nueva aventura gráfica de corte clásico puede ser el desencadenante que lo cambie todo

Conseguir más de 3 millones de dólares directamente de los fans no es moco de pavo. No son muchos los proyectos capaces de movilizar a sus fans y llegar a tal cantidad de dinero, pero eso no quita que a raíz de este fenómeno muchos otros pequeños desarrolladores de videojuegos, con presupuestos más modestos, se hayan animado también a entrar en Kickstarter (o páginas similares) para conseguir la financiación necesaria con el objetivo de lanzar esos juegos que hasta ahora no habían conseguido el dinero con los métodos más tradicionales.

Pero vayamos por partes, que quizá a alguno de vosotros esto del crowdfunding no os suena de nada...

El crowdfunding (o financiación colectiva) es la forma que tienen algunos proyectos de poder llevarse a cabo sin la necesidad de recurrir a inversores de capital riesgo, negociar con compañías productoras o pedir créditos bancarios. El crowdfunding se basa en la premisa de que tus clientes potenciales paguen por adelantado un producto que aún no está acabado pero necesita de capital líquido para conseguir terminarlo (hay que pagar los sueldos de los programadores y artistas que están intentando acabar ese juego). En definitiva, no es ni más ni menos que una evolución de las famosas y tradicionales reservas, pero con la diferencia que no pagas sólo una paga y señal, si no que pagas toda la cantidad por adelantado, PERO la cantidad que tú elijas (entre una serie de opciones mínimas y máximas ya establecidas).

El gancho de la financiación colectiva está en que se añaden una serie de regalos o incentivos adicionales para esos clientes que han apostado por el producto. Estos incentivos pasan por darte acceso a la beta, poner tu nombre en los créditos, ediciones especiales, regalar la banda sonora, items exclusivos in-game, camisetas, posters firmados, libros de arte o incluso conocer a los desarrolladores en persona.

Es decir, tú como usuario pagas una cantidad y depen-

Por un pequeño apoyo puedes llevarte un juego. Con un poco más, jugosos extras



diendo de la cantidad obtendrás únicamente el juego (obviamente cuando esté acabado) o el juego más una serie de extras. Cuanta más cantidad "inviertas" más extras exclusivos, claro.

En definitiva, una bonita y elegante forma para que tanto los fans como los desarrolladores obtengan lo que quieren. Es una comunión perfecta.

Y por si todo este jolgorio no fuera suficiente motivo de alegría, resulta que gracias al crowdfunding hemos visto renacer propuestas que ya creíamos muertas. Y es que a las productoras no les gusta correr demasiados riesgos comerciales, y debido a ello los últimos años habíamos visto un descenso en cantidad de algunos géneros más 'hardcore' y clásicos; juegos que no venden tantos millones como los superventas Call of Duty, Halo o GTA, pero siguen teniendo un público fiel: aventuras gráficas point & click, RPG de vista isométrica, juegos de estrategia o simuladores.

Yo particularmente ya he apoyado más de una docena de proyectos: el doblaje de Unepic, Day One, Project Eternity, Broken Sword - the Serpent's Curse Adventure, Mercenary Kings, The Other Brothers, AR-K, Cross of the Dutchman, Republique, Shadowrun Returns, The Banner Saga, Wasteland 2, Leisure Suit Larry y Double Fine Adventure.

Aunque no es oro todo lo que reluce, algunos de esos proyectos desgraciadamente no consiguieron la financiación necesaria. Dar a conocer tu proyecto entre cada vez una cantidad mayor de ofertas es difícil, y tengamos en cuenta que algunas personas no quieren gastar su dinero hasta ver el producto acabado. Porque no será realmente hasta el año que viene que empecemos a ver el resultado jugable de alguno de esos títulos que podremos hacer balance acerca de la calidad que se puede esperar de estas propuestas. Algo que muchos no están dispuestos a esperar.

En definitiva, que el crowdfunding, ya sea a través de la página más popular Kickstarter.com, como de otras alternativas como lanzanos.com o es.lab.gamesplanet.com ha llegado aquí para quedarse.

Pero a pesar de que muchos han encontrado en el crowdfunding la forma de financiarse, no todos tienen un final feliz. Tal vez el más significativo de los últimos meses sea el que ha llevado a cabo Pendulo Studios para conseguir su objetivo de desarrollar Day One. Una pena porque el estudio ya ha dado buena cuenta de estar más que capacitados para hacer algo de calidad

Samuel Molina *Fukuy*
Podcast Game Over

La Tribuna (I)

IVA a ir, pero me vine de vuelta



Dani Meralho

Redactor de GTM

Comprar videojuegos es caro. Y si ya de por sí le agregamos una suculenta subida del IVA, hacerlo se convierte entonces en un acto imposible

No he podido evitar esta misma tarde --hace sólo unas horas antes de empezar a escribir este tocho-- de sentirme como **Gordillo** al entrar en un supermercado. En mi caso, una conocida cadena, la más próxima a mi lugar actual de residencia, y que casualmente usa una muy pequeña parte de sus instalaciones para vender videojuegos. Allí, entremezclados con chuches, peluches, dvds, y todo tipo de cachivaches electrónicos (he llegado a ver unas tazas de café). Algún lumbreras habrá pensado que los videojuegos actuales es sólo cosa de niños y qué mejor idea que mezclar carátulas violento-eróticas junto con gominolas y caramelos. Lo normal, vamos.



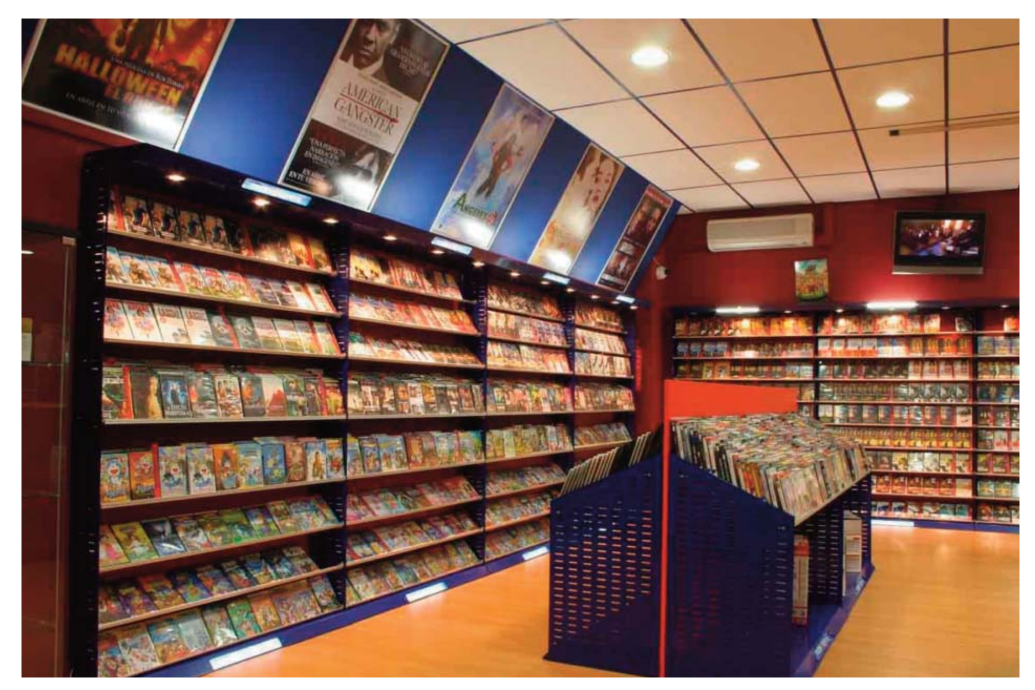


Como decía, me sentí como el famoso alcalde de Marinaleda (España) al verme estafado y ganas no me faltaron de salir con el carrito de la compra cargado de videojuegos. Con todo el peso de mi razón y convencidísimo de lo que estaba haciendo. Porque si ya me parecía que los precios estaban por las nubes, imaginad si a eso le añadimos el jugoso **IVA.** Cultura, que se dice, y ¿qué si no son los videojuegos?

Pero es que lo más curioso es que otras cadenas dedicadas en exclusividad al mundo del ocio digital, no han subido ni un ápice los precios destacados --so pena de arriesgarse a no vender nada-- En cambio la que cito

No sólo se engordan los precios, sino que se demuestra que no tienen ni la más remota idea de que es lo que venden

y que no voy a nombrar por motivos obvios (aunque podría ser cualquiera), no sólo engorda los precios sino que demuestra que no tiene ni la más puñetera idea de lo que está vendiendo. Ni de eso, ni de a quién pone al frente para hacerse cargo. Buenos comerciales haber hailos, pero que



conozcan el producto... Servidor que ha sido encargado de Bazar y Electrónica de Consumo alguna vez en su vida, sabe de lo que habla y me vi obligado a conocer el producto al 100%.

Pero por desgracia ni es la única ni es la primera vez desde que tengo uso de razón, escudándose en una hipotética subida de impuestos --le afecte o no-- para aprovecharse de algún incauto, y a los que más sabemos abrir las puertas para tomarnos lo que creemos es la justicia de nuestra mano.

¿Por qué a tan sólo unos metros --tal cual como digo y dentro del mismo centro comercial-- existe una tienda especializada que no ha inflado en absoluto sus precios? Un centro dedicado con exclusividad a los videojuegos donde el mismo lumbreras de antes se habrá pasado aunque sea de casualidad, por lo menos para conocer a la supuesta competencia.

Son casos puntuales pero que lamentablemente abundan en nuestro país, no sólo por lo que comento sino porque parece que muchas otras marcas empresariales se han apuntado al incipiente y lucrativo mercado de los videojuegos. Allí, junto con las patatas y los boniatos, pesados a kilo. Es como si de repente el mecánico de tu barrio, entre bujías y aceites, decide colocarnos todo un señor Dark Souls. Sí, está en su derecho, pero al menos que tenga una ligera idea de lo que vende y que no nos coloque lo que le sale de la entrepierna.

Es como si el mecánico de tu barrio decidiera un buen día, vendernos todo un señor Dark Souls entre cajas de bujías y latas de aceite

La Tribuna (II)

Arcades, ¡qué tiempos aquellos!



José M. González
Redactor de GTM

En una etapa actual de juegos cada vez más elaborados recuerdo la fascinación que sentía al entrar de pequeño en un salón recreativo; veintcinco pesetas y eras el rey.

Tarjetas gráficas, procesadores, controles de movimiento, alta definición... hardware en definitiva, siempre hardware más potente es a lo que nos llevan los cambios de generación en este medio que es el de los videojuegos, nada reprochable por otra parte, ya que videojuegos es igual a tecnología, y ésta evoluciona a día de hoy a pasos agigantados.

Pero echando la vista atrás quizá sí que se echa de menos aquella época donde nos movíamos más por sensaciones que por características técnicas, aquella época en la que cerca de casa podías encontrar esos grandes éxitos que hoy nos venden en packs recopilatorios o en descargas individuales.



Recuerdo la sensación al entrar en un salón recreativo, con todas esas máquinas mostrando coloridos juegos y reclamando una parte de tu paga, la primera partida al shinobi, los interminables niveles de snow bros, las balas que venían de todos lados en sunset riders y, como no, las colas que se formaban para jugar al que aún es a día de hoy mi juego favorito, street fighter.

El juego de lucha de capcom es uno de los que mejor representan todo lo que giraba alrededor de los salones; los piques entre jugadores, los listillos que creían saberlo todo, los espectadores en las partidas, los mitos que surgían (por ejemplo el hadouken de "fuego" que en realidad era un bug) y sobre todo el vicio, que hacía que las monedas fluyeran de una manera pasmosa para conseguir llegar a acabar de una vez con bison.

Street fighter representa todo lo que giraba en torno a los salones recreativos; diversión en estado puro

Ya he mostrado mi predilección por street fighter, pero son muchos los juegos que yo y



todos recordaremos con cariño de aquella época, no podemos olvidar a SNK y su también prolífica saga de lucha, las partidas a dos jugadores en metal slug, aero fighters, pang, puzzle bubble, y volviendo a capcom la colección de beat ´em ups que nos deja, desde final fight a las grandes partidas a cuatro jugadores en dungeons and dragons.

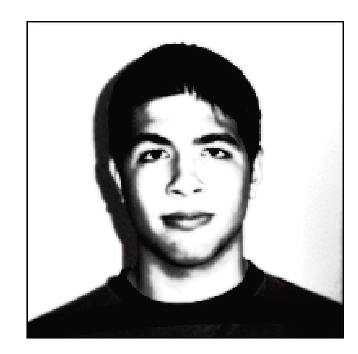
La situación a día de hoy es bien diferente exceptuando el caso de japón, paraíso de las recreativas, y es que en nuestro país han ido desapareciendo los salones poco a poco y los que aún perduran han sido convertidos en salas de "tragaperras", o si continúan dedicándose a las máquinas arcade en su mayoría tienen pocos juegos y mucho polvo, las novedades no son algo que abunde en los recreativos por estos lares.

No pretendo, aunque me gustaría, con toda esta parrafada una vuelta al esplendor de los salones recreativos, ya que se que es algo inviable hoy día, ni tampoco reivindicar lo retro por encima de las nuevas generaciones de consolas, pues soy el primero en querer estar al día de las novedades en los sistemas domésticos; el único fín de este artículo es rememorar unos tiempos que fueron muy buenos y a la vez mandar el mensaje a las nuevas generaciones de jugadores de que no se puede perder la tradición y el vicio de los cásicos arcade que se pueden rememorar actualmente en multitud de formatos.

Los salones recreativos han ido desapareciendo desplazados por las consolas, y en los que quedan es difícil ver alguna novedad

La Tribuna (III)

¿Tiene futuro el juego en la nube?



Octavio Morante
Redactor de GTM

Las declaraciones del empleado de Nvidia han reavivado el debate. ¿Será el cloudgaming el futuro del videojuego? ¿Podría ser la próxima la última generación de consolas?

Hace pocos días, saltó el debate en la web por las declaraciones de un responsable de nVidia. Dijo que veía el futuro de los videojuegos en la nube. De hecho, se atrevió a pronosticar que la próxima generación de consolas será la última.

Quizás influya el hecho de que su empresa podría perder toda su influencia en la next-gen en beneficio de AMD según indican algunos rumores. Pero, dejando de lado los *ad hominem,* vamos a exponer el presente del *cloud-gaming* y su posible futuro.



Hoy en día, existen varias empresas dedicadas a ofrecer este tipo de servicios. Algunas muy conocidas, como es el caso de OnLive. Dicha plataforma permite jugar a una variedad aceptable de títulos (unos 300 a estas alturas) con una serie de ventajas muy atractivas respecto al sistema "clásico": Por un lado, el juego es totalmente independiente del hardware. Da lo mismo que tengamos el último modelo de 2000€ o una patata de hace 8 años. El videojuego es renderizado por los servidores de la empresa y enviado, como si de un vídeo en streaming se tratara, a nuestro ordenador. El único problema de esto es la ligera latencia que se puede experimentar (cuando le damos a una tecla esta información tiene que ir y volver de los servidores) así como una calidad algo reducida. Se nota la compresión del vídeo.

Actualmente, Existen varias empresas que ofrecen estos servicios. Las más importantes son OnLive y Gaikai

Además, los precios son más atractivos, teniendo un estreno por unos 50$ y una tarifa plana - limitada a una selección de 70 juegos - por 10$ mensuales.

Por supuesto, también existen varias desventajas. No nece-



sitamos un ordenador con potencia pero sí una buena conexión a Internet y eso en algunos países puede ser complicado o muy caro (como en el nuestro). Por otro lado, podremos disponer de nuestros juegos hasta que la empresa que nos los ha proporcionado quiebre. Desde luego, tener un disco físico en su cajita da mucha más seguridad en ese sentido más si tenemos en cuenta el amago de quiebra de OnLive hace pocos meses.

Por último, todo esto está condicionado a que las desarrolladoras y principales distribuidoras se pusieran de acuerdo para ofrecer sus juegos en una o unas pocas plataformas y no cada uno por su lado.

Las posibilidades de este sistema para el futuro son muchas, ¿a quién no le gustaría tener una especie de Netflix de los videojuegos? Con solo pagar una cuota mensual podríamos tener acceso a una gran cantidad de juegos.

En resumen, creo que la nube es una buena posibilidad para el futuro pero con muchas carencias a día de hoy. Si se pulen los flecos será una buena alternativa de aquí a unos años.

Ahora bien, de ahí a afirmar que la próxima generación de consolas será la última hay un trecho. No, no lo creo.

Y no olvidemos que ésta no es solo una cuestión técnica. Seguramente Microsoft, Sony y Nintendo presionarán para evitar este cambio ya que vender hardware sigue siendo bastante lucrativo.

El juego en la nube nos evitaría la necesidad de actualizar nuestra videoconsola o ordenador cada pocos años con el ahorro que ello supone

Studio Pangea: Juegos con raíces



¿Cuántas chances tiene uno de capturar la esencia de un estudio que da sus primeros pasos? ¿Qué tan grata puede ser la sensación de ver como apasionados por los videojuegos como somos todos se aventuran a desarrollar mundos para que otros jueguen?

En este número tan especial, vamos a hablar de una promesa latinoamericana en el universo de los juegos educativos y no tan educativos.

"Este proyecto, de mi hermano y yo, nace de nuestro interés por los videojuegos" nos cuenta Iván Rojas, co-creador de Studio Pangea, un estudio independiente de desarrollo de videojuegos ubicado en Santiago de Chile. "Desde pequeños siempre tuvimos ganas de crear experiencias lúdicas. Con el paso del tiempo y las capacidades técnicas del presente, decidimos explorar por fin este mundo y así es como creamos Studio Pangea."

A finales del 2011, los hermanos Rojas publicaron su proyecto educativo Pewen Collector en Idea.me, un sitio de crowdfunding con base en América Latina. Lo que sucedió luego superó sus expectativas.

"Pewen Collector se inicia como un proyecto personal para aprender a hacer videojuegos", afirma Iván. "En un principio no entendíamos mucho como elaborar un juego pero teníamos muchas ganas de hacer algo y plasmar nuestro interés por la cultura latinoamericana en general. Decidimos probar suerte sin muchos recursos e improvisando el video con el que llamábamos a colaborar".

¡Pewen Collector fue un éxito! ¿A qué creen que se debe?

Con el pasar de los días el proyecto empezó a ser difundido y a levantar interés en las personas y los medios. Tal vez el principal motivo de la masificación de este juego era el tema étnico mezclado con la tecnología y también que trataba de los mapuches el cual es un tema a nivel nacional que siempre ha estado vigente. Tras una exitosa campaña, logramos recaudar el dinero, siendo así el primer proyecto chileno en ser financiado a través de la plataforma de Idea.me. También nos permitió entender lo que gente quería, definirnos como realizadores de videojuegos y dar el primer paso exitoso como estudio.

Su primera experiencia resultó tener base en el mundo de los videojuegos educativos ¿Lo consideran un mundo rentable?

No nos consideramos un estudio de desarrollo de juegos educativos, más bien desarrollamos videojuegos orientados artísticamente a la cultura latinoamericana, utilizando música, entornos, historia, etc. Creemos que los videojuegos son grandes motores para motivar el apren-



dizaje. Un ejemplo: si le preguntas a un niño qué es un un ninja o un samurái, ellos sabrán responderte, aún siendo elementos pertenecientes a culturas muy lejanas a nosotros... y todo gracias a los estímulos que reciben de series, videojuegos..

En cambio, si les preguntas sobre los mapuches, los selkam o cualquier cultura latinoamericana, prácticamente desconocen su país. A eso apuntamos: hacer videojuegos divertidos que permitan reconocer aspectos típicos de Latinoamérica. Creemos que hay mucho por explotar en la región en cuanto a temáticas de juegos. Buscamos crear una experiencia que combine lo lúdico y lo educativo sin caer en el aburrimiento, y así poder crear un producto superior y a la vez rentable.

¿Creen que América Latina puede ser competitiva a la hora de realizar un desarrollo AAA?

En el último tiempo, América Latina ha demostrado que se pueden hacer juegos aquí. Tanto en Chile como en el resto de la región, se están haciendo productos y de muy buena calidad. En el caso específico de nuestro país, la industria ya se está afirmando y hay compañías que están creciendo mucho. Tal vez todavía resulte difícil crear juegos triple AAA a niveles similares a los que se logran en otras partes del mundo, para ello harían falta más profesionales que salgan a trabajar al mercado y más gente que se siga atreviendo a emprender en compañías de esta índole. Pero sí creemos que hay una capacidad creativa impresionante y que Latinoamérica tiene mucho que entregar al mundo en este campo. Tenemos el privilegio de generar productos con identidad y vivir la experiencia latinoamericana.

¿Sienten que los juegos realizados en América Latina deberían mostrar más sus raíces en las historias que cuentan?

Nuestra idea como estudio es plasmar la cultura en nuestros juegos pero es nuestra visión y no descartamos tampoco hacer juegos con temáticas distintas. Si queremos hacer productos frescos e innovadores es

Studio Pangea es un pequeño grupo de desarrollo de juegos ubicado en Chile. Tan pequeño que solo está formado por el momento por dos integrantes, hermanos para más señas. Fernando e Iván ya han conseguido llevar dos de sus juegos a la AppStore de Apple



Pewen Collector fue el primer juego chileno en ser financiado a través de Idea.me. El boca a boca unido a la calidad que atesora el título hizo que las ventas crecieran exponencialmente al poco tiempo de su salida

necesario mirar donde nadie más a mirado. Si en un futuro el estudio sigue creciendo y tenemos la capacidad técnica necesaria, nos encantaría hacer un juego triple AAA, y soñando un poco, nos imagino siguiendo la historia de Lautaro, el líder mapuche, en un juego en primera persona... recorriendo los bosques del sur, compartiendo en una villa mapuche y preparando a sus guerreros para el combate. Lograríamos recrear el Chile de aquel entonces, una experiencia entre el cine y los videojuegos.

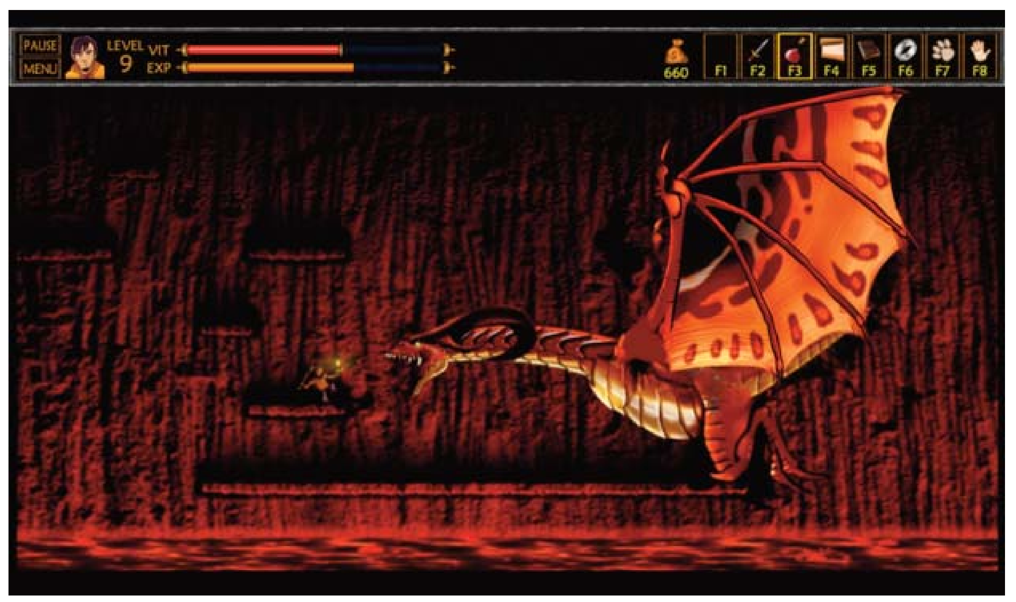
Estoy seguro de que viviremos las batallas de Lautaro en el futuro, de la mano de Studio Pangea. Por ahora... ¿Cúal es el siguiente proyecto?

Después de haber ingresado dos juegos al App Store, en este momento estamos trabajando en nuestro tercer proyecto llamado Big Bang. Consiste en rescatar un juego típico chileno llamado la Troya o comúnmente conocido como "las bolitas". Este proyecto está situado en el espacio exterior, donde controlaras al "tirito", una bola de energía que necesita golpear a las otras para armar sistemas planetarios.

Mi niño interior ha quedado realmente sorprendido ¡Ya quiero probarlo! ¿Es tan especial como espacial?

Lo peculiar de este proyecto que los encargados de hacer la musicalización y sonorización del videojuego es un grupo de cueca chora llamado "La Cuadrilla Cueca Chilena", que toman elementos de la cueca y la mezclan con sonidos del espacio, puede sonar un tanto loco el cómo combinar estos elementos para hacer un videojuego, pero hasta lo que llevamos realizado nos hemos dado cuenta que la propuesta es muy novedosa y está pensado para los jugadores casuales y los usuarios que disfrutan de los juegos independientes. A la par de esto, estamos también diseñando y empezando a programar un cuarto videojuego que trata de una cultura muy reconocida.

SANTIAGO FIGUEROA
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)



desarrolla/distribuye: francisco téllez de meneses · **género:** plataformas/rol · **texto/voces:** castellano · **edad:** ???

UnEpic

Un homenaje al videojuego en tono de humor

Es increíble que en estos tiempos que corren, una persona pueda sacar un juego al mercado en solitario. Y más increíble aún que la calidad del producto mejore en muchos aspectos a las grandes megaproducciones



UnEpic es el trabajo de una persona que ha programado todo el código, ha creado todo el apartado gráfico, ha compuesto la música y programado los sonidos y ha escrito el guión y las más de 1000 líneas de diálogos que contiene el juego. Y lo ha hecho en sus ratos libres durante más de dos años. Esa persona es Francisco Téllez de Meneses, un españolito que lleva en esto de la programación de videojuegos desde los años del MSX y que con UnEpic ha logrado una repercusión y reconocimiento totalmente merecido.

Merecido porque UnEpic es simplemente una maravilla. Es un homenaje al mundo y la cultura del videojuego en forma de juego de plataformas y rol con un toque de humor muy particular y cachondo. El protagonista es Dani, “un chaval normal y corriente de los de hoy en día: gran jugador de videojuegos, aficionado a películas de ciencia-ficción, jugador novato de rol, fumador de porros y sobretodo

Recientemente UnEpic ha logrado sacar adelante un crowdfunding para el doblaje de los textos por actores profesionales. Enhorabuena

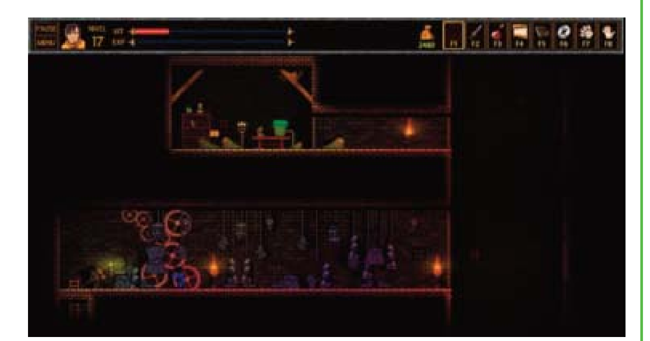
un tanto salidorro debido a una misteriosa falta de éxito con las tías", según la definición oficial del autor. Durante una partida de rol, va al baño y de repente su mundo se convierte en un castillo repleto de enemigos, armas, magias y todo lo que suele haber en un castillo de un videojuego. Dani piensa que sus amigos le han echado "algo" en la bebida y por eso sufre alucinaciones, y se dispone a disfrutar su sueño como si de un videojuego se tratase.

Deberemos recorrer un enorme castillo con multitud de localizaciones estáticas muy al estilo de los 80s, descubriendo la forma de pasar a la siguiente estancia. Uno de los grandes aciertos de UnEpic es la gestión de la luz que deberemos realizar para poder iluminar las estancias con velas y antorchas.

Otro punto positivo es el inventario y la gestión del mismo, que es simplemente maravilloso, en pocos juegos encontrarás tal cantidad de armas, objetos e ítems de todo tipo y podrás gestionarlo de un modo tan cómodo y flexible.

Pero lo que de verdad sorprende de UnEpic y te invita a seguir jugando hasta el final es su sentido del humor y sus múltiples referencias a videojuegos, cine y cultura del ocio en general. Hay detalles y guiños por todas partes y los comentarios del protagonista y su particular compañero de viaje son geniales y desternillantes.

A nivel técnico y artístico cumple sobradamente, destacando el juego de luces y el diseño de algunos jefes finales. También en estos aspectos sirve de homenaje a los juegos de hace años.







Conclusiones:

El autor del juego plantea este título como un homenaje a juegos como The Maze of Galious y reconoce inspiraciones de otros como Castlevania, Diablo o Warcraft. Logra una personalidad propia y una jugabilidad que no han alcanzado títulos de un gran presupuesto. Todo está donde debe estar y poco a poco te va enganchando hasta que no puedes dejarlo

Por qué debes seguirlo:

Por su humor salvaje y continuas referencias a otros videojuegos y el mundo del cine, por un sistema de inventario magistral, por un mapeado inteligente y variado, por unos jefes finales como los de la vieja escuela, por un juego de luces que nos pone en un puzle continuo, ... por valer 100 veces lo que cuesta

Positivo:

- Todo. De principio a fin

Negativo:

- Que se le haya negado el acceso a Steam en una ocasión y ahora tenga que penar en el purgatorio que es GreenLight.

José Barberán



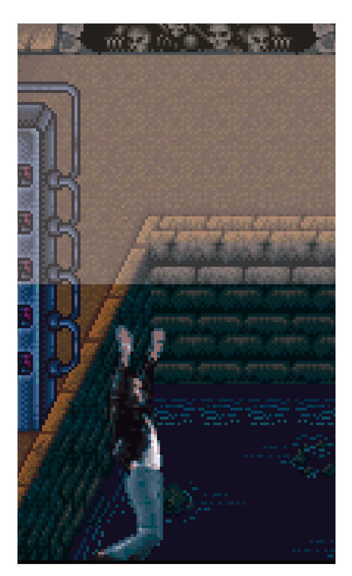


perpetrado por: tecmagik · **arma del crimen:** snes/megadrive · **año:** 1994

Steven Seagal: The Final Option

Acaba con los científicos y policías

Puedo afirmar sin miedo a equivocarme que una de las virtudes que encumbró al cine de Seagal fue el gran argumento que tenía detrás. Este videojuego y su trama estará sin duda a la altura de vuestras exigentes expectativas



¿Quién no ha pensado alguna vez en la maravilla que podría ser un juego de Steven Seagal? Aniquilar a centenares de rusos solo con los puños y una chaqueta de cuero, luchar contra valientes enemigos que atacan por turnos y mueren irremediablemente...

Vale, yo tampoco. Lo que está claro es que este experimento podría resultar muy curioso, y sorprendentemente no ha ocurrido... Por los pelos.

En los años 90, una desarrolladora llamada TecMagik se atrevió a dar el paso. Lo que hoy analizamos es un aborto de un videojuego que no llegó a pisar el mercado.

Tras una escasa introducción en la que vemos una imagen de satélite de una especie de jungla, entramos de lleno en el papel de Seagal. Los coloristas escenarios son acompañados con la imagen digitalizada de Steven.

Como vemos en la imagen de la derecha, hasta las leyes de la física más básicas se doblegan ante el poderío de Seagal. Eso, o que los desarrolladores se dedicaron a meter cajas a cascoporro pero se les olvidó el detalle de darles volumen. Pequeñas paradojas espaciales sin importancia

Como no tenemos claro el objetivo del juego, avanzamos ligeramente hasta encontrarnos con un científico que sujeta un bloc de notas con una mano. Sin soltarlo, se dedica a golpearnos con el otro puño.

Increíblemente, los enemigos a batir no son, como de costumbre, los rusos. Ahora es algo mucho más original: científicos y obreros.

El bueno de Steven imita en sus movimientos a su humorista favorito - Chiquito - y tiene varios ataques que merece la pena explicar: En primer lugar, la galleta marca de la casa (se mata a un científico con tres de éstas). También tiene una patada y por si los obreros le acorralan dispone de una pistola (con balas infinitas, *of course)* y dagas que puede lanzar a cualquier currante desprevenido.

Sorprende también la calidad y variedad de escenarios, con cajas y puertas pintadas en el suelo (véase las imágenes) además de cataratas de agua y lava, y calaveras, presumiblemente de antiguos empleados de la empresa.

Si avanzamos un poco, nos encontraremos con enemigos más complicados, como agentes de asalto armados con escopetas que prefieren liarse a puñetazos o policías con su gorra y todo.

Recapitulando, nuestro héroe de acción favorito (sin contar a Chuck, él es nuestro Dios preferido) mata a científicos, obreros y agentes de la ley. Por algo será, suponemos.

Otro aspecto a destacar es lo bien que han captado la esencia del cine de Seagal. Sí, tenemos vidas infinitas, como debe ser. En algunas ocasiones nos enfrentamos a desafíos lógicos como puertas cerradas con un láser. Podemos desconectarlas o seguir el estilo de Stevie y atravesarlas sin más. Así de fácil, y sin una quemadura en la chaqueta. Steven solo dirá “Ou”.

Mención especial merece la relajante y armoniosa melodía que nos acompaña mientras reventamos a los científicos y violamos repetidas veces sus queridas leyes de la física.

En definitiva, un gran videojuego de interesante moraleja que por desgracia no llegó a ver la luz del sol. Un sueño roto de todo amante del buen cine.







Conclusiones:

Por si alguno no tenía un detector de sarcasmo a su alcance, aclaro que en realidad el juego es un completo mondongo con más bugs que todos los de esta generación juntos. Quizás ése es uno de los motivos de su cancelación. Si se hubiera lanzado habría entrado por la puerta grande en el ranking de los peores juegos de la historia.

OCTAVIO MORANTE

NOTA: -9
nefario

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

No solo Juegos

Brave

Porque los de Pixar no dejan de sorprender



Creo que no conozco a una sola persona que no le guste Pixar. En serio. Ni una.

Es una de esas pocas compañías cinematográficas capaz de hacer películas que gusten tanto a niños como a adultos.

Brave es un claro ejemplo de esto último.

La princesa del mayor y más importante clan escocés debe elegir a un pretendiente de entre los hijos de los demás clanes para desposarse y mantener la estabilidad y armonía y garantizar la seguridad de las alianzas. Sin embargo Mérida (nombre de la protaginista) no acepta que su madre le imponga el matrimonio. No es que no quiera honrar a su clan... sino que hacer el papel de comedida y apocada no es cosa suya. Por ello hace un trato con una bruja y... las cosas no salen tan bien como ella podría esperar.

Pixar nos regala de nuevo un cuento/leyenda infantil que, si bien está repleto de inocencia y claramente dirigido a un público muy joven, devolverá a la niñez hasta al adulto más curtido y duro empleando el humor más inocente, las ilusiones más añoradas y el ansia de libertad que todos hemos sentido en algún momento de nuestras vidas.

Si a eso le sumamos el un apartado gráfico inmejorable y música celta para dar y regalar, ¿qué nos da?

Brave.

Superior

Si fueras Superman... ¿Qué harías?

Mark Millar (el guionista de Kick-Ass y Nemesis) y Leinil Francis Yu (dibujante de X-Men y Nuevos Vengadores) firman una obra que bebe de dos fuentes claramente diferentes: la cursilería de las películas de Superman por un lado y la crudeza del mundo real por el otro.

Simon es un niño que sufre esclerosis múltiple y entusiasta de los cómics y pelis de superhéroes. Un día se le concede el deseo de obtener los poderes de su ídolo de ficción, Superior, lo que le convierte en el "niño" más feliz de la tierra. Sin embargo, esos poderes no son gratis.

Mark Millar lleva la máxima de "todo poder tiene un precio" a un nuevo nivel, planteando situaciones duras y crudas enfocadas con la ilusión y la inocencia de alguien que tiene algo más importante que perder que su propia vida: su humanidad.

Superior es un homenaje a Superman en todos los aspectos, pero más aún a Christopher Reeve. Incluso durante la obra

Pixar ofreciéndonos otra obra de arte, superhéroes adultos, y una OST de oro puro



aparecerán escenas míticas de las cintas originales, como la entrevista de Lois Lane a nuestro querido kryptoniano en la que le pregunta por la ropa interior... solo que pasado por el filtro adulto y enrevesado de un Millar que mantiene la tensión de una situación obvia pero insostenible hasta la última página con una maestría total.

El dibujo de Yu es tan cargado como siempre, pero haciendo más limpio el trazo y mejorando la narrativa visual, impidiendo así que la acción se vea ralentizada por viñetas saturadas de elementos.

Sin duda, estos dos grandes de la industria del comic se superan en cada una de las novelas gráficas que realizan.

Persona 4 OST

Shoji Meguro dando lo mejor de sí mismo



Ahora que el Persona 4: Ultimate in Mayonaka Arena está a puntito de aterrizar en esta ancha piel de toro llamada España me ha dado por volver a echarle un ojo (o mejor dicho oído) a algunas de las mejores canciones que han hecho grande a la saga Persona y más aún a su compositor: Shoji Meguro.

En una mezcla de estilos que van desde el Jazz más melódico e instrumental hasta un Dance sutil, la banda sonora del Persona 4 nos ofrece temas tan memorables como "Like a dream come true" o "Signs of Love" que recuerdan poderosamente a las mejores canciones de Jazz de Phil Collins y su pequeña gran banda.

Esta antología es una música de fondo ideal para cualquier proceso creativo (de hecho la estoy escuchando mientras escribo estas líneas y doy un sorbo a mi Pepsi Light) o para conducir. La selección adecuada también crea un ambiente familiar y romántico que puede acompañar perfectamente a una cena con velas o un kebab y patatas fritas. Eso es lo genial de Shoji Meguro y en especial de la banda sonora del Persona 4, que vale para todas las circunstancias.

No importa si no has jugado al juego ni si te va un estilo de música más o menos "ruidoso" o "agresivo". Shoji Meguro contempla todo eso y hace la mezcla perfecta .


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



Dishonored

La vida tiene otro precio en Dunwall

Con el galardón recién estrenado de Mejor Juego de la GamesCon 2012, nos pusimos frente a uno de los juegos que más va a dar que hablar de aquí a final de año. La venganza de Corvo toma cuerpo en Dishonored

Tras dejar un 2011 bastante prolífico en cuanto a lanzamientos (Brink, Hunted The Demon's Forge, RAGE y TES V: Skyrim), este 2012 apenas hemos tenido noticias de Bethesda. Así que si un sello de este calibre decide apostarlo casi todo a un juego, es que algo tiene que tener. Y eso es lo que fuimos a descubrir a las oficinas de Koch Media.

Pero antes de empezar os recomiendo que tiréis de hemeroteca y os repaséis el avance que en su día le dedicamos con motivo de su presentación ante los medios y que podéis encontrar íntegro en nuestro número de mayo de este mismo año. En



El nivel que jugamos transcurría en una mansión con una gran mascarada, a la que entramos tras recorrer las húmedas calles de Dunwall

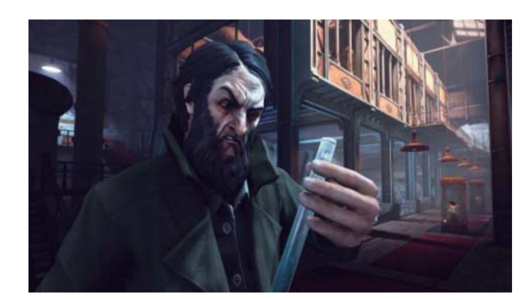
esta ocasión el texto va dedicado íntegramente a desentrañar las sensaciones que nos dejaron los escasos 45 minutos que lo tuvimos en nuestras manos.

Casi sin preliminares. Como si de un encuentro furtivo de un amor prohibido se tratase, así fue nuestra toma de contacto con el juego. A pesar de la cantidad de material que durante meses hemos devorado, el tiempo se muestra como un enemigo implacable contra el que es imposible luchar. Teníamos tantas cosas por probar y tan poco tiempo para ejecutarla...

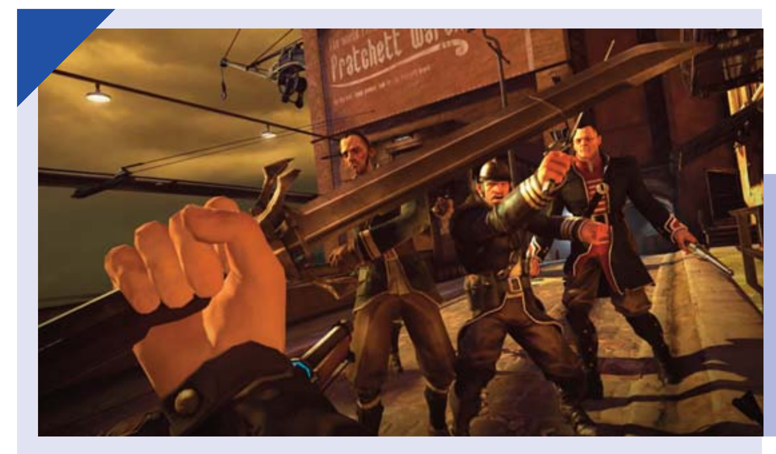
Dishonored se presenta al mundo como una historia capitular en la que todo gira en torno al complot que sufre Corvo y su búsqueda por encontrar la paz en el camino de la venganza. Y es en uno de estos capítulos donde tuvo lugar la prueba. Concretamente en el que debíamos colarnos en una fiesta en la que no habíamos sido invitados para consumar un sangriento asesinato. Y como presume el juego, cualquier vía es válida para ejecutarlo, y no necesariamente tiene por qué ser el único. Algo que toma sentido una vez comienza el desarrollo de nuestro viaje.

Aunque ya íbamos sobre aviso, la primera toma de contacto ya nos dejó claro que obras como Bioshock, Deus Ex y Half Life han marcado mucho todo el juego. Sin embargo no se ha limitado a calcar las fórmulas ya preestablecidas, sino que ha conseguido dotarlo de una personalidad propia para distanciarse de ellos buscando su propio sentido. Esto se traduce en un hecho tangible: es capaz de resultar familiar desde el primer minuto y sorprender a cada instante.

Dicen que para que algo nos atraiga es inevitable que primero entre por los ojos. Y en ese sentido, y a pesar de encontrarnos ante un código todavía no definitivo de X360, el conjunto







El enfrentamiento directo, aunque posible, no es la mejor opción. La clave está en combinar los poderes de Corvo

luce en más que aceptable equilibrio entre modelados, texturas e iluminación. Recordemos que Dunwall es una ciudad ballenera situada por encima del paralelo 50. Algo que queda perfectamente recreado y que fue capaz de transmitir la soledad, el frío, y sobre todo, la humedad de una ciudad que no concede oportunidades a los más débiles. Seguro que los amantes de los millones de polígonos no tardarán en aparecer para sacarle pegas donde prácticamente no las hay. Y es que más allá de texturas HD o modelados ultrarrealistas debe primar el sentido común. Entonces es cuando sabremos apreciar el excelente trabajo de Viktor Antonov para dotar a Dishonored de una de la ambientación más conseguida de los últimos años.

Adentrados ya en lo que es la propia dinámica del juego, Corvo se nos presenta como un ser casi sobrenatural. Pero a pesar de contar con una cantidad bastante considerable de poderes, no es inmortal. Puede parecer una tontería, pero es algo que inconscientemente el jugador asume al controlar un personaje capaz de parar el tiempo, teletransportarse, invocar a un ejército de ratas, controlar mentalmente a un enemigo o a un animal. Pero sí, Corvo muere. Y de hecho no nos va a costar mucho descubrirlo.

Esto desemboca en que aunque el juego nos permita jugarlo como si fuera un shooter, no es ni de lejos, la opción más recomendable. A la escasa munición que tenemos, lo sumamente poderosos que son los enemigos, y en especial los tallboys; y lo mal que regeneramos (por secciones, lo que obliga a usar pociones. Escasas por cierto) hace que el pasar desapercibido y usar el ingenio para combinar nuestros poderes sea casi siempre la mejor opción para abrirnos paso. Del tiempo total disponible, casi un tercio lo gastamos en aprender con el caro precio de nuestra sangre.

El otro punto que nos sorprendió fue sin duda la naturalidad con la que todo transcurre. Mientras deambulábamos por el nivel, a nuestro alrededor se sucedían conversaciones y eventos. No todos eran necesarios seguirlos, ni tampoco todos tenían la misma importancia. Para



Dishonored es la búsqueda de venganza por parte Corvo contra todos aquellos que conspiraron contra el sistema y provocaron su caída

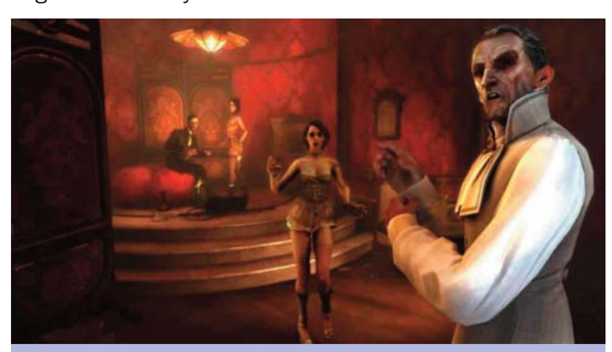
poner un ejemplo gráfico, nuestro objetivo era eliminar a un conocido personaje de la ciudad. Éste había organizado una gran mascarada en su mansión. Para acceder a ella encontramos al menos dos opciones distintas, y no son las únicas. Las dos que probamos consistía cada una en engatusar al guardia de entrada o en conseguir una invitación.

Una vez dentro conseguir información pasó a ser un peaje prioritario. Estábamos dentro de la casa del enemigo, pero no sabemos quién es ni dónde será el mejor lugar para perpetrar el asesinato. Preguntas y más preguntas que nos llevó precisamente a molestar a quién no debíamos. Una discusión. Un desafío. Y sin darnos cuenta enfilábamos la puerta hacia un jardín donde íbamos a batirnos en un duelo a muerte bajo la luz de la luna. Al menos la moneda salió de cara y conseguimos salir de allí no solo con vida, sino con un arma.

Apremiados por el tiempo, ya que nuestro turno llegaba a su fin y teníamos que seguir probando cosas, escopeta en ristre fuimos impartiendo justicia divina y sembrando esa lujosa mansión de cuerpos inertes que buscaban poner fin a esta pesadilla que nosotros mismos habíamos provocado.

En el interior no somos tan vulnerables como en las frías calles de Dunwall. Y en estos estrechos pasillos no fue difícil encontrar una estrategia con la que poder avanzar con firmeza. Hasta que casi sin proponérnoslo, acabamos frente a nuestro enemigo. Un enemigo que en realidad eran tres y que imploraban de rodillas por su vida. Un toque en el hombro me hizo volver a la realidad. Un indicativo para invocar a las ratas iba a ser el final que merecían. Algo mucho más macabro que un simple tiro a quemarropa.

Ya no había tiempo para más. Y comentando entre todos nos dimos cuenta que todos los finales eran válidos y que ninguno siguió el mismo camino para llegar al final. Un escenario, un objetivo, Entre medio, tú decides. Así es Dishonored.



La ambientación sobrecoge. La naturalidad con la que transcurren los distintos eventos resulta sorprendente



Valoración:

Ya lo avanzamos en su momento, pero esta toma de contacto ha servido para consolidar la gran expectativa que tenemos con él. El nivel mostrado refleja fielmente todo lo que se ha venido prometiendo todo este tiempo. La importancia del escenario y la gran variedad de opciones que tenemos para acometer nuestro objetivo le dotan los mimbres necesarios para consolidarse como uno de los juegos más importantes de lo que queda de año.

Gonzalo Mauléon

NBA 2K13

¡Pincho de merluza, Daimiel!

Vuelve el mayor espectáculo del mundo. El simulador de la mejor liga de baloncesto del mundo regresa de la mano de 2K Games para traernos toda la emoción, como cada año, de la NBA

Electrizantes jugadas, contundentes tapones o explosivos mates son algunas de las señas de ese deporte de titanes, y no solo por la altura, que es el baloncesto. No importa que midamos 1,60, o que la tripa nos abulte más que el balón. Para eso está el buen hacer de los chicos de 2K Games, que no faltan a su cita anual para traer a nuestros sistemas domésticos la competición más mediática del mundo.



Los jugadores no solo contarán con mayor fidelidad en cuanto a su físico, sino también en su comportamiento

Año tras año, 2K Games ha ido forjando para su serie NBA 2K la reputación de rey de los simuladores de baloncesto. Se Podría decir que se lo ha traba-

jado a pico y pala. Ahora que ya está asentado en el trono, ¿seguirá superándose esta serie respecto a su anterior entrega?

Los amantes de esta franquicia y del deporte del balón naranja no tendrán ni la más mínima duda, pero para los incrédulos, 2K se ha asegurado de ir preparando el terreno para desterrar cualquier sombra de indecisión al respecto de si ceder o no a los cantos de sirena de su juego. Cantos que en esta ocasión entona Jay Z, co-propietario de los Brooklyn Nets, rapero y empresario que ejerce como productor del título en su edición de 2013.

En el material gráfico que la desarrolladora ha ido suministrando podemos apreciar una mejora a nivel visual, no solo en el aspecto, sino también en el movimiento de los jugadores, mejor animados y hasta con gestos personalizados que harán que cada uno muestre su personalidad propia en cada aspaviento tras una jugada.

Y si es bueno que los actores de este espectáculo no resulten demasiado mecanizados, no menos importante es que sus jugadas no sean calcos repetitivos, sino que 2K Games



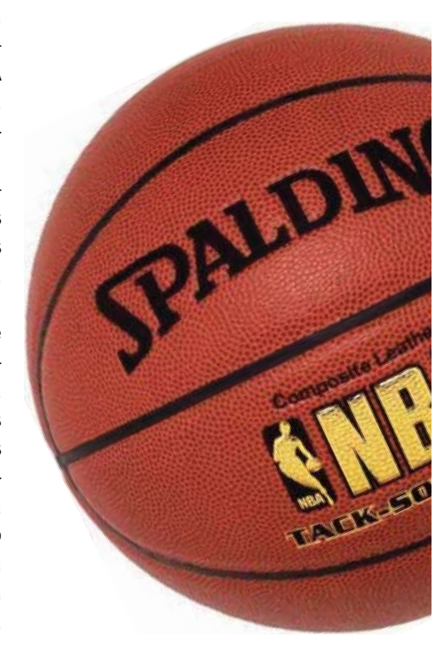
Los mejores jugadores de baloncesto de la historia estarán a nuestras órdenes

asegura que su inteligencia artificial también se ha visto mejorada para resultar más impredecible y trenzar los ataques de cada equipo de una manera que nos obligue a prestar atención continuamente. El resto dependerá de una serie de factores ambientales, dado que no todo será lanzar a canasta. Es obvio que habrá jugadores más aptos para ello desde según que puntos de la cancha, pero no será el mismo resultado el que se dé si lo hacen completamente libres que si un contrario les está metiendo presión o si les obliga a retirarse hasta una posición poco cómoda para el lanzamiento.

Esta dinámica de jugadas eléctricas y sorpresivas es la que le da el auténtico punto a este deporte, y precisamente es el pilar en el que 2K quiere apoyar su juego este año. Llevar el baloncesto de la NBA al máximo realismo posible en nuestras consolas y ordenadores requerirá que cada uno de los participantes se muestre como es la realidad, con sus puntos fuertes y débiles. Que Juan Carlos Navarro sea una bestia parda desde la línea de tres puntos al igual que Dwight Howard nos haga gritar "¡Carpanta!" a cada rebote que coja, como hubiera hecho el maestro Andrés Montes. Cada uno de los jugadores estará debidamente trasladado a NBA 2K13, aseguran sus creadores, pero claro está que algo deberemos poner de nuestra parte.

Ese algo será nuestra habilidad a los controles, los cuales este año harán uso de ambos sticks. Con uno nos moveremos, con el otro regatearemos. Un control más accesible con el que no nos costará demasiado familiarizarnos y que nos permitirá realizar las filigranas y jugadas estelares que todos queremos protagonizar cuando nos ponemos en la piel de un as de la NBA. No solo satisfará nuestro ego, sino que la rueda que haga de nuestro equipo una máquina perfectamente engrasada girará

Las jugadas que realicen nuestros rivales serán impredecibles y nos harán estar atentos



debidamente a poco que nosotros podamos manejar a cada jugador de la manera más eficiente posible.

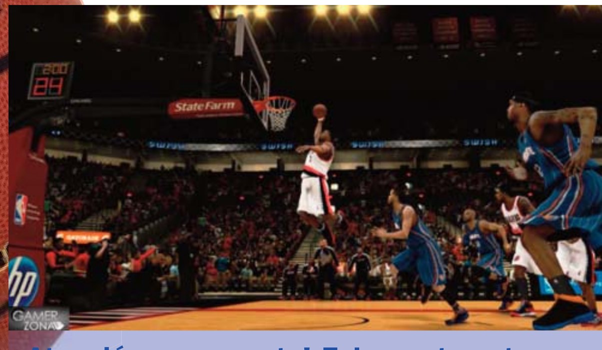
NBA 2K13 es una mezcla delicada de varios ingredientes de primera calidad. Un cóctel que, un año más, nos sumergirá en este mundo de gigantes. Para ir abriendo boca, 2K Games mostró hace poco un tráiler en el que el sueño de muchos aficionados se hacía realidad, y es que en NBA 2K13 se celebraba un encuentro de auténtica leyenda, un enfrentamiento entre la selección olímpica estadounidense que recientemente conquistó la medalla de oro frente a la Roja y el mítico Dream Team de 1992, con pesos pesados de la talla de Michael Jordan, Magic Johnson, Larry Bird, Charles Barkley, Scottie Pippen o Karl Malone, nombres escritos con letras de oro en la historia de este deporte. Un festín para nuestras ávidas pupilas que nos hace arder en deseos de echarle mano al pad y recrear este partido imposible.

NBA 2K13 luce con orgullo la corona que FIFA viste en el campo del fútbol, si bien el título de Electronic Arts tiene en PES un rival que intenta amenazar su hegemonía. El reinado de NBA 2K, sin embargo, parece más tranquilo. Es bueno ver que ello no ha hecho relajarse a sus desarrolladores. Algo que, por otro lado, sería un grave error, ya que como sabréis el NBA Live de EA Sports amenaza con volver.

Sea como fuere, los afortunados seremos, un año más, los jugadores. Será en octubre cuando, una vez más, daremos la bienvenida a un deporte como ningún otro. Respirad hondo, botad el balón y lanzad de tres. con toda tranquilidad Con 2K de por medio, entrará sin tocar aro.



Espectáculo es, sin lugar a ninguna duda, la palabra que mejor define tanto a este deporte como a cada entrega de NBA 2K



¡Atención a ese mate! Fulgurantes ataques como este serán tónica habitual si descuidamos la defensa

Valoración:

NBA 2K13 seguirá fiel a la cita anual con todos los aficionados al noble deporte de la canasta, e incluso con los que no lo son, ya que la creciente popularidad de la licencia se ha ido extendiendo entre el público creando conversos a la religión de los tiros libres.

El buen hacer de 2K Games es algo que a estas alturas está ya fuera de toda duda. Las anteriores entregas han consagrado a NBA 2K como una excelente saga deportiva, y no podemos por menos que esperar lo mismo para este año. Lo visto hasta ahora no amenaza con quitarnos la razón.

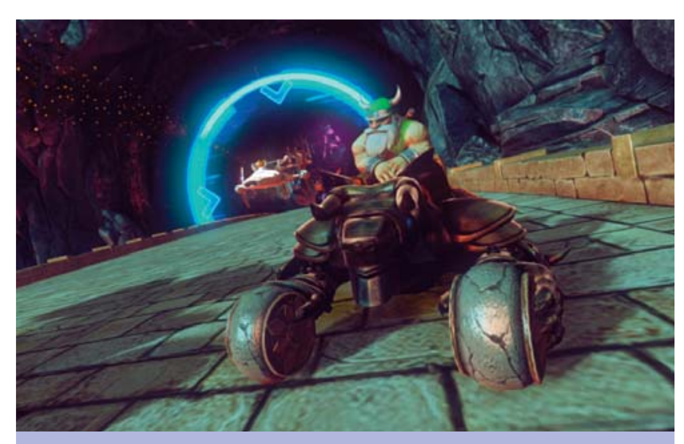
JUAN ELÍAS FERNÁNDEZ

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Por tierra, mar y aire

Tras dos divertidas entregas de este particular crossover de franquicias, Sega vuelve a confiar en en el buen hacer de Sumo Digital para la creación de un nuevo título, en el que los coches resultan ser mucho más que eso

Los chicos de Sumo Digital deben de estar contentos. Sega vuelve a confiarles su biblioteca de IPs ante el razonable éxito de los dos juegos anteriores. El primer "Racing", concretamente, ha resultado uno de los juegos más rentables de Sega en iOS y, de hecho, hace tan sólo unas pocas semanas recibió otra actualización con nuevas pistas y características. Por otra parte, pese a la nueva política de Sega de centrarse en el mercado online y móvil en occidente, los desarrollos británicos no parecen haberse resentido demasiado: tanto Sumo Digital como Creative Assembly (los creado-

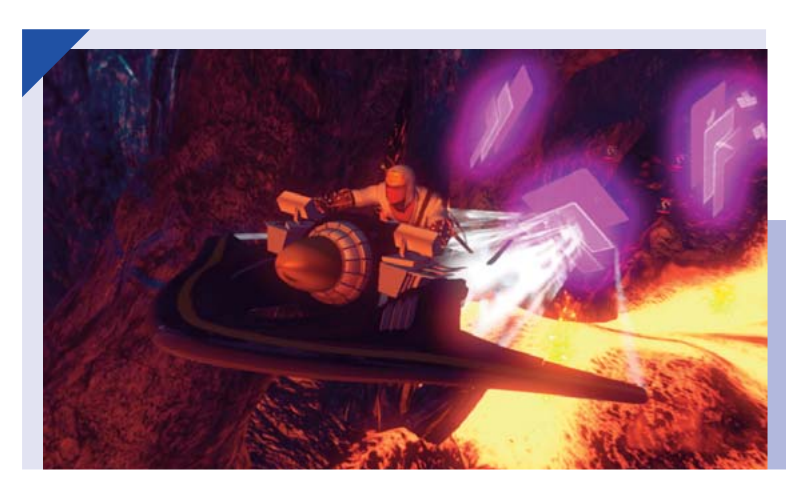


Lo vimos en Sega Superstars Tennis y volveremos a manejarlo ahora. Gilius Thunderhead de Golden Axe regresa con un escenario propio de su serie

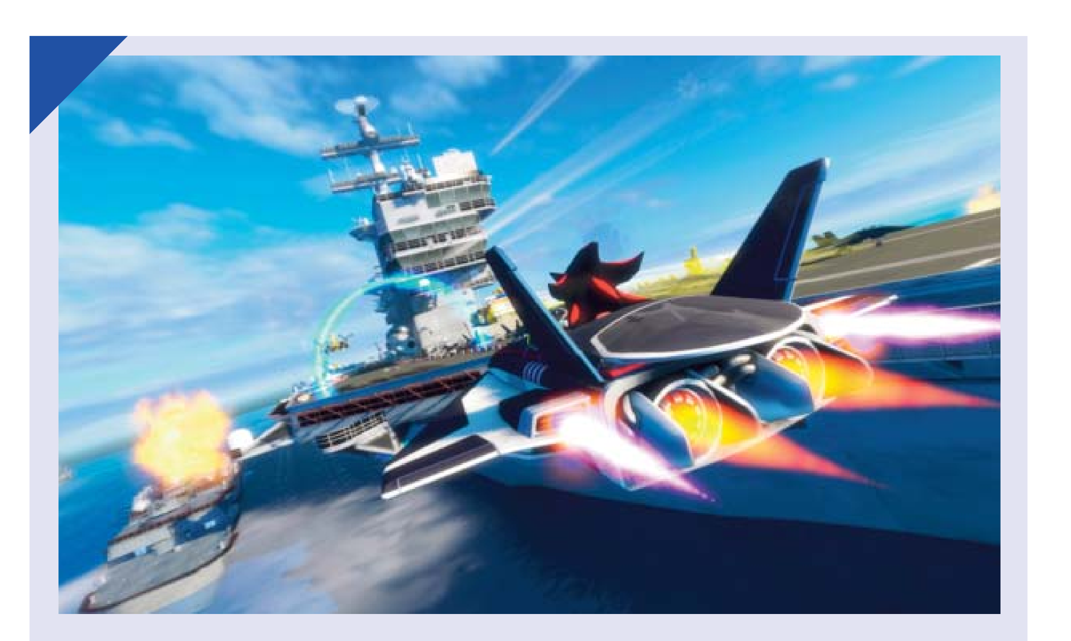
res de la excelente serie de estrategia Total War) tienen sus respectivas obras a punto de salir del horno. ¡Y nosotros que nos alegramos!

En Sonic & All-Stars Racing Transformed, misteriosamente, “Sega” desaparece del título, y personajes de Jet Set Radio, Golden Axe o Shinobi quedan cubiertos por el paraguas del erizo azul. Al menos, en lo que a marketing “de marca” se refiere. Gilius Thunderhead, de Golden Axe, regresa tras haber hecho acto de presencia en Sega Superstar Tennis pero no en el anterior “Racing”; Joe Musashi, el Shinobi original, se une por primera vez a este enloquecido crossover; también vuelven Beat de Jet Set Radio y Joe de Crazy Taxi; a ellos y a muchos otros (entre los que se encuentra el esperable elenco de personajes de Sonic) se unen Rompe Ralph (o Wreck-it Ralph), protagonista de la inminente película homónima de Disney, y Danica Patrick, piloto de carreras conocida en América por sus éxitos en Nascar, aunque en Europa el nombre nos resulte bastante ajeno.

En el momento de escribir estas líneas, los usuarios del



Es su primera aparición en un crossover: ¡Joe Musashi, el Shinobi original en persona!



foro oficial de Sega aún hacen sus quinielas sobre el resto de personajes y escenarios aún no revelados, y los de Sumo se divierten intrigándoles. Mucho se ha rumoreado acerca de una posible aparición de Ristar (aquel clásico de Mega Drive) y del regreso de Ulala o Ryu Hazuki. Por ahora, se han confirmado también como jugables Nights y Reala (lógico ante la inminente salida del remake HD del Nights into Dreams original) y los simpáticos simios Amigo y AiAi, de Samba de Amigo y Super Monkey Ball, respectivamente.

Los escenarios son punto y aparte, y es que en Sumo parecen saber tratar mejor las IPs de Sega que la propia dueña de estas franquicias: After Burner, Out Run Panzer Dragoon y Golden Axe son los clásicos que resuenan en nuestras cabezas cuando recorremos estos escenarios: saldremos del emblemático portaaviones de After Burner en coche y lo transformaremos en avión en cuanto cojamos carrerilla para salir. Recorreremos ríos de lava en vehículos "acuáticos" en la guarida de Death Adder, el tirano de Golden Axe, para escapar convirtiendo nuestra resistente lancha de nuevo en coche o en avión para esquivar a nuestros rivales o recoger objetos. Y así sucesivamente por los escenarios de Samba de Amigo, Sonic Heroes, Jet Set Radio, Nights y muchos más.

Por otro lado, volveremos a contar con los avatars de Xbox 360 como conductores seleccionables en la versión de esta consola, y con los Miis en las versiones de 3DS y Wii U. Según el blog oficial de Sega, Sonic & All-Stars Racing Transformed acompañará el lanzamiento de la nueva máquina de Nintendo y, por lo que hemos visto, la pantalla del mando de Wii U actuará de forma similar a la segunda pantalla de la 3DS, a modo de mapa de la pista que estamos recorriendo. Los propios desarrolladores insinúan que esta

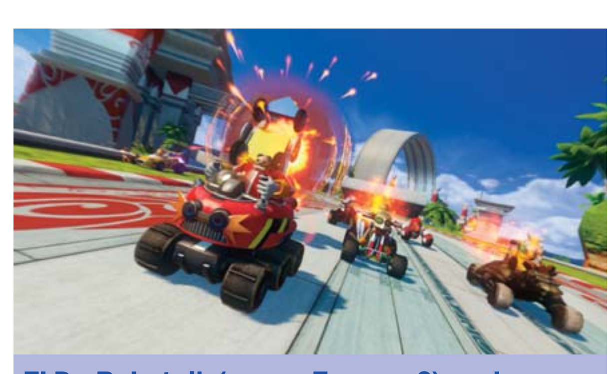
Veremos escenarios salidos de grandes clásicos de la casa como Out Run o After Burner

versión podría ser la mejor, al menos visualmente, de las tres consolas de sobremesa.

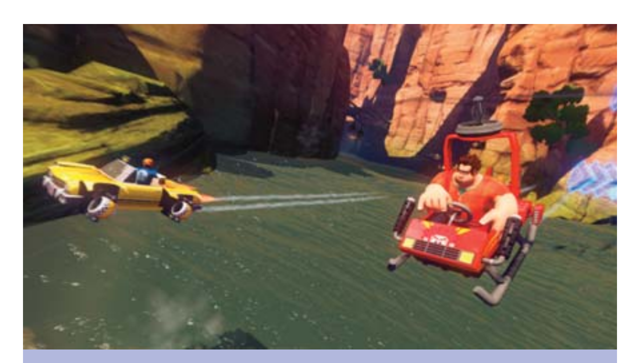
La parte que alegrará a unos cuantos y cabreará a otros tantos más es la del contenido descargable sólo para reservas. Hay prevista una “bonus edition” que incluye el citado escenario de Out Run y el personaje de Metal Sonic, en principio exclusivos para los jugadores más aplicados que hagan pre-order.

Con el remake HD de Jet Set Radio en el mercado este mismo mes, la inclusión de su protagonista y de dos escenarios del juego no es de extrañar. Tampoco lo es la presencia de Sonic, Tails, Knuckles, Shadow, Robotnik y Amy, dado el nombre del juego y las razonablemente buenas ventas que el erizo azul le reporta a la casa. Disney incluye a Sonic y Robotnik en Rompe Ralph y éste aparece como personaje seleccionable en el juego (suena lógico). Lo de Danica Patrick obedece a un simple acuerdo de marketing con una figura destacada del deporte, al estilo de aquellas grandes campañas que protagonizó la Mega Drive en América en los 90. Super Monkey Ball también tiene una nueva entrega a la vuelta de la esquina, esta vez en exclusiva para Vita. Pero sorprenden, por no haber nada oficialmente anunciado para ellos, los personajes y escenarios de Samba de Amigo y Skies of Arcadia: Amigo y Vyse podrían insinuar por fin el regreso de sus respectivas franquicias, ya sea en forma de secuela o, más probablemente en el caso de Skies of Arcadia, otro remake en alta definición.

Imposible saberlo por el momento. Lo que sí sabemos es hay ganas de probar este nuevo y enloquecido crossover de carreras. Ya mismo lo tenemos.



El Dr. Robotnik (¿o era Eggman?) acelera y se pone a la cabeza del pelotón en las curvas de Seaside Hill, de Sonic Heroes



Rompe Ralph (de la peli próxima de Disney) y Danica Patrick (piloto de Nascar) aparecen como personajes invitados en esta entrega

Valoración:

Tanto Sega Superstars Tennis como Sonic & Sega All-Stars Racing son juegos divertidos sin más pretensiones, y es precisamente esa una de sus grandes virtudes: que no se toman a sí mismos demasiado en serio. Sonic & All-Stars Racing Transformed supone una evolución del anterior, tal vez, en un intento de alejarse de su competidor más obvio, para que dejen de llamarlo “clon de”. La selección de personajes es muy acertada y el repertorio de escenarios hará las delicias de los nostálgicos.

carlos oliveros

Doom 3 BFG Edition

Algo más que una reedición en HD

Volver a revivir los hechos ocurridos en Marte, son para algunos uno de los mejores y más añorados momentos de la historia del videojuego. Tanto como si ya lo jugaste como si no, Doom 3 vuelve, y sabemos que te gustará

Antes de empezar a enumerar todas las características añadidas en esta nueva edición de **Doom 3**, ha de quedar bien claro que pese a que el juego en definitiva sigue siendo el mismo, se han incluído una serie de elementos jugables, que si bien se agradecen, no resultarán del todo atrayentes para todos los jugadores.

Y el primer punto importante es aquel que hace referencia a las mejoras técnicas y lógicas para los tiempos que corren. Con las consabidas mejoras y cambios tecnológicos que nuestro ocio ha sufrido desde que el juego original salió allá por el 2004, **ID Software** ha decidido incluir en esta edición claros elementos de su motor **Tech 5**; un aspecto que mejorará el ya de por sí espléndido apartado gráfico visto por aquel entonces.

Se ha añadido la posibilidad a nivel jugable de poder usar la **linterna** junto con cualquier arma. Un error en mi opinión , ya que le resta suspense al juego y alivia los momentos de tensión que nos obligaban a decidir entre iluminar nuestro recorrido o seguir apuntando en la oscuridad. Deberían al menos, darnos la opción a decidir antes de cada partida. Porque no todos los jugadores somos iguales.

Pero incluso más escandaloso --siempre desde el punto de vista de los que somos unos puristas con el trabajo de ID-- es el hecho de que esta nueva edición pretende ahondar mucho más en la **acción** que en el original. Y es aquí cuando no sabemos cómo tomarnos esta aclaración. ¿Más cantidad de enemigos? ¿Mayor volumen de munición? Creo que esta parte no deberían de tocarla y dejarlo tal cual como se construyó, pues peligra el equilibrio de un juego a todas luces perfecto.

En cambio sí aplaudimos el que se decida añadir al paquete dos enormes clásicos como lo

puedan ser **Doom** y **Doom 2,** dando la oportunidad a todo el mundo de conocerlos. Pediríamos que estos vinieran con muchos de los mods de mejora como ZDoom y no tirando simplemente de DosBox, aunque mucho nos tememos de que no va a ser así. Nos quedaremos a la espera de tener la versión completa en nuestras manos.

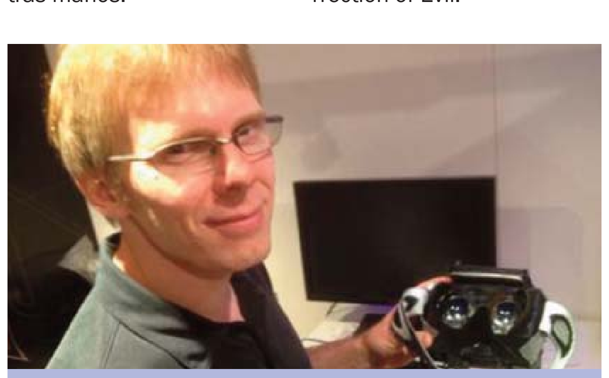
Se incluye como plato fuerte principal, y motivo por el cual se realiza esta edición, un nuevo capítulo llamado “**The lost mission**” y que no es otro que una de las nuevas misiones que no se incluyeron en el original. El Doom 3 más grande de todos, con los clásicos bajo el brazo, el juego remodelado y su expansión: Resurrection of Evil.

ID Software promete acercar el nivel técnico de esta edición a los estándares actuales

Valoración:

Doom 3 BFG Edition pretende recuperar del recuerdo una de las sagas mejor tratadas a lo largo de la historia de los videojuegos. Y lo hace bien, a lo grande, salvo por ciertos “errores” jugables. Logros, mejoras técnicas tanto en single como en multijugador, un nuevo capítulo... la verdad es que nada puede fallar, pero otra vez volvemos a la eterna lucha de que lo que ya estaba bien no lo toques más. ¿Para qué? No todos los jugadores somos iguales y fuimos muchos los que ya disfrutamos con el original tal cual como venía. Pero es Doom, y aunque sólo viniera con unas pegatinas como extra, venderá.

dani meralho



El papá de la criatura asegura que tanto los jugadores más veteranos como los noveles quedarán muy contentos con el resultado





NiGHTS into Dreams...

"It's a dream paradox"

El pasado 5 de julio, Sega anunciaba el relanzamiento de uno de sus juegos más exitosos e icónicos... ¿o no? Nights fue una revelación en Saturn allá por 1996 pero parecía haber caído casi en el olvido. ¿Y ahora?

"Es como un plataformas, pero volando". La verdad es que resultaba difícil explicar en pocas palabras a los compañeros del colegio "qué tipo de juego" era Nights into Dreams. El trabajo de los grandes Yuji Naka y Naoto Oshima, creadores de Sonic y cabezas indiscutibles del Sonic Team durante años, nos pilló por sorpresa cuando, en 1996, lanzaron algo que ni era Sonic ni se jugaba como Sonic, aunque se notase quién había detrás...

El caso es que nuestro "plataformas volador" favorito regresa a principios de octubre en forma de suculento y económico



La riqueza visual de los escenarios y la forma de movernos eran algo nunca visto hasta la fecha. Los diseños del Sonic Team rompieron moldes

remake HD para PC, PS3 y Xbox 360. En el mismo mes y si nada lo impide, disfrutaremos también del irreverente **Hell Yeah!** y del relanzamiento de **Sonic Adventure 2**. Si esto es lo que significaba el movimiento de Sega hacia lo digital que muchos parecían lamentar, yo no tengo ninguna objeción.

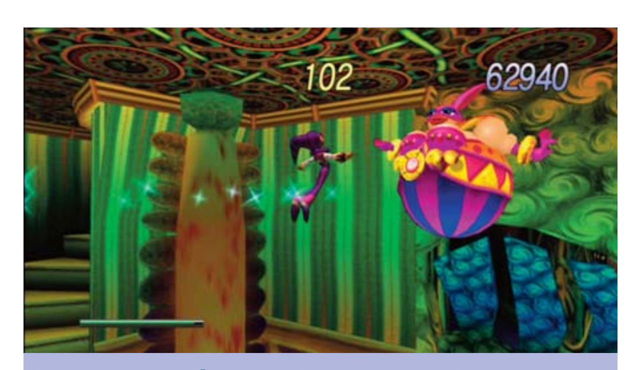
¿Por qué? Ah, porque lejos de ser meras emulaciones, todos estos relanzamientos (incluyendo **Jet Set Radio**, analizado en este mismo número) son auténticos ports con sutiles mejoras y/o extras, como la pantalla panorámica nativa, los logros o el material desbloqueable. Y un juego con una riqueza visual como la de Nights, tengan la edad que tengan su motor gráfico y sus modelados, bien merece los cacareados 720p, un nuevo y suave *frame rate* y ese formato panorámico. Pero lo mejor, en realidad, es que cuando echamos un vistazo a la lista de logros y, posteriormente, a nuevas capturas distribuidas por Sega, nos damos cuenta de que lo que fue una mera curiosidad en su día y que acabó convirtiéndose en un extra muy querido por los fans también estará incluido. Estamos hablando, cómo no, de **Christmas Nights**.

Nights into Dreams es uno de los títulos más emblemáticos de la maltratada Saturn y también uno de los juegos más inmediatamente reconocibles que un servidor ha tenido el placer de probar. Según Chris Olson, videpresidente de productos digitales de Sega, han recibido miles de peticiones de devolver a la vida esta franquicia a lo largo de los últimos años, y consideran que el resultado final es “el mejor y el más bonito posible para que tanto los fans más fieles como los nuevos jugadores lo disfruten este otoño”.

El mundo de Nightopia vuelve a nuestras pantallas en alta definición en pocos días, pero con la opción añadida de experimentar el juego tal y como los más fieles lo recordamos: en pantalla 4:3 y con los gráficos de Saturn completamente intactos. Y que viva la nostalgia.







Parece mentira que hayan pasado ya tantos años desde que nos dejase con los ojos como platos en Saturn. ¿Recordáis a este enemigo?

Valoración:

Cuando leáis estas líneas, sólo faltarán unos días para tenerlo disponible. El formato panorámico debe de sentarle estupendamente a un juego con un lenguaje visual tan vivo, tan fresco, tan innovador en su día. Pero la posibilidad de jugarlo exactamente como lo jugué hace ya 16 años me resulta igualmente atractiva. He aquí un juego que realmente merecía el remake.

carlos oliveros



Alien Spidy

Sentido arácnido extraterrestre

Afincados en Madrid, Enigma Software P. nos acerca al universo de una arañita muy particular, en un título divertido, adictivo y artísticamente muy logrado. Llegará muy pronto de la mano de Kalypso



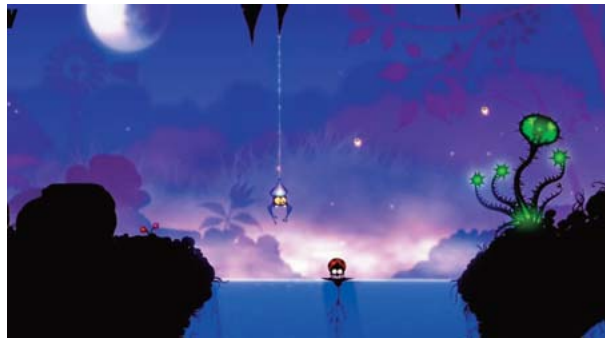
Si Civilization hacía suyo el dicho de "uno más y ya termino", **Enigma Software** hace lo propio en este original videojuego presentado por **Kalypso** durante el pasado E3.

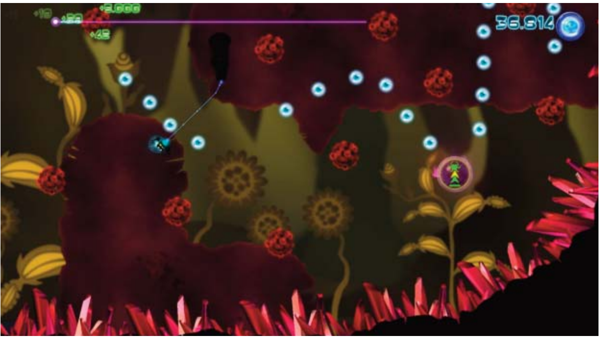
Porque el juego es un no parar y pasará mucho tiempo hasta que por fin nos percatemos de que nos hemos echado media tarde abstraídos en él.

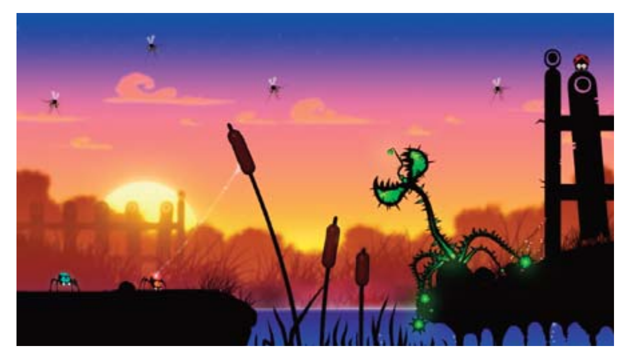
Una arañita espacial atrapada en nuestro planeta con la voluntad de escapar; la excusa perfecta para vivir una experiencia adictiva como pocas en un título de plataformas.

La cantidad y variedad de pantallas que traerá el juego completo promete ser abrumadora (hasta 70 niveles divididos en tres zonas bien diferenciadas), tan bien pensadas y divertidas que se nos acabarán haciendo cortas.

Con todo, este primer repaso a **Alien Spidy** apenas deja entrever leves defectos tanto jugables como técnicos que incluso de no reparar en ellos no mermará en absoluto la calidad final. Detalles como la incapacidad para escoger otra resolución y diversos problemas de configuración así como una física por momentos irreal -- a propósito o no -- no empañan en absoluto el nivel global del









En términos generales, el juego goza de una calidad artística sobresaliente tanto en los personajes como en los escenarios

juego.

La curva de dificultad es gradual y está muy bien implementada para aquellos jugadores menos expertos en este tipo de juegos, si bien hay ciertas zonas que repetiremos hasta la saciedad, el sistema de "check-point" utilizado evitará que el jugador menos paciente acabe por abandonar.

Alien Spidy es arte y su sentido visual es una delicia en movimiento. A veces con ciertos detalles divertidos que nos harán arrancar una sonrisa como es en el caso de la araña protagonista.

A ritmo de una banda sonora que por momentos hará que decidamos tararearla a golpe de tacón, el jugador deberá hacer acopio de todas sus habilidades para cruzar charcas, sortear insectos y evitar otros peligros típicos del entorno.

Una sorpresa muy grata, a la espera de la versión completa.

Valoración:

Hacía bastante tiempo que no nos encontrábamos con un producto español tan adictivo y divertido. El personaje principal goza de un carisma y un diseño que no sólo nos llamará la atención a nosotros sino también a los más pequeños de la casa.

A un mes escaso de su salida para Pc, Xbox 360 y Playstation 3, poco o más se le podrá añadir a una demo que, salvo algunos errores menores, sale airosa en todos sus aspectos tanto artísticos como jugables.

Le auguro unas buenas ventas y si se diera la posibilidad de poder ampliar su contenido mediante Dlcs, entonces estaríamos hablando de mucha diversión.

Dani Meraho

Inazuma Eleven: Strikers

Marcando goles a 600km/h sin moverse del sofá

Con tantos juegos a sus espaldas en Nintendo DS y otros cuantos en desarrollo para 3DS, Level-5 ha decidido dar el salto a la sobremesa con una apuesta arcade bastante alejada de la exitosa saga de las portátiles

Inazuma Eleven se ha consolidado como una de las franquicias más exitosas de Nintendo DS. Y no solo eso, ya que la saga de Level-5 no tardó mucho en dar el salto a la televisión, el comic e incluso el cine.

Y, con todo esto, ¿por qué no dar el salto a una consola de sobremesa? Dicho y hecho, Inazuma Eleven Strikers salió por las tierras japonesas y ahora falta poco para que nos llegue con “tan solo” un año de retraso.

Lo primero que tenemos que recalcar es que no estamos ante un juego de Inazuma Eleven al uso. No es un RPG con su histo-



Las impresionantes supertécnicas seguirán teniendo un papel fundamental en la jugabilidad, quizás incluso demasiado, al necesitarlas para todo

ria y algunos partidos por el medio sino un puro arcade.

Los partidos cobran todo el protagonismo y, por supuesto, no pueden faltar las famosas supertécnicas con las que podremos marcarnos tiros impresionantes, hacer increíbles paradas y todo esto con animaciones muy cercanas a lo que se puede ver en el anime.

Corremos, pasamos, regateamos y demás como si un juego de fútbol normal se tratara pero al final todo el peso de la jugabilidad se basa en las supertécnicas.

De nada sirve regatear a todo el equipo rival si al llegar a la portería no tenemos una técnica adecuada.

Existen puntos que limitan el uso que podemos hacer de estas habilidades además de diferentes “tipos” como tierra o fuego que nos dan ventaja o nos la quitan dependiendo del portero al que nos enfrentamos.

También existen supertécnicas de regate o defensa que se tendrán que usar regularmente.

Me pregunto si esta fórmula tan simple será suficiente para sostener un juego que ni siquiera vendrá con modo online.

Sin modo historia alguno, lo más parecido que encontramos es el modo club en el que podemos dirigir a un equipo hacia la victoria jugando los partidos, haciendo fichajes, etcétera.

Tenemos la posibilidad de jugar con el Wiimote, el Wiimote + Nunchuk o con el mando clásico y existirá un multijugador local que, suponemos, será una de las principales bazas del título.

A nivel gráfico como se ve en las imágenes, se utiliza un cell-shading muy sencillo pero acorde con la serie de televisión.

Además, las voces, y comentarios de los partidos, que vendrán totalmente en castellano, contribuirán a que nos sintamos como en un episodio del anime.

El 28 de Septiembre podremos ver si la fórmula simple y directa de este videojuego de Level-5 da resultado o se queda demasiado pequeña.



Aunque el texto de las imágenes esté en japonés, el juego llegará totalmente localizado y con el mismo doblaje que la serie de TV





Valoración:

Básicamente un Inazuma Eleven arcade, sin historia y con los partidos potenciados. Un juego que podría ser entretenido en multijugador pero que carece de Wi-Fi. No estamos seguros de hasta que punto se ha estirado la fórmula para que resulte interesante para un jugador más allá de unas cuantas horas.

OCTAVIO MORANTE

Family Guy: Back to the Multiverse

A la conquista de todos los mundos

Stewie Griffin es una de las mentes más geniales y la vez malvadas que uno pueda encontrar en este o en otro universo dentro de un cuerpo de un bebé de un año. Algo que su archienemigo Bertram va a querer subsanar

La serie más políticamente incorrecta e irreverente de la televisión va a volver a los videojuegos por medio de Activision y Heavy Iron, que retoman en Family Guy: Back to the Multiverse la premisa de uno de los capítulos más celebrados de la serie y de mayor calado entre su público.

En el episodio "Viaje al Multiverso", el benjamín de la familia Stewie y el perro parlante y snob Brian se veían inmersos en un periplo a través de distintas realidades alternativas donde tanto la localidad de Quahog como sus habitantes y vecinos de la familia Griffin poseían as-



El sentido del humor de la serie, como siempre flirteando con la fina línea del mal gusto y la incorrección, estará presente en el juego

pectos y comportamientos diferentes a los habituales, siendo especialmente su versión Disney. Activision vio que ahí había un filón y de ahí este Regreso al Multiverso que su juego nos ofrece.

Para ello, se nos revela que Bertram, el enemigo mortal de Stewie, dispone de un mecanismo similar que le permite alcanzar los distintos universos para dar caza y muerte a todas las versiones de Stewie, algo que el original no está dispuesto a permitir.

Family Guy: Back to the Multiverse se presenta como un juego de acción en tercera persona, con una estética calcada a la de la serie de animación al hacer uso de la técnica cell-shading en sus gráficos. En él nos pondremos a los mandos de Stewie o de Brian para, con sus correspondientes armas en ristre, acabar con todos los sicarios de Bertram, algo para cual dispondremos de los letales inventos de Stewie, dignos del más loco de los científicos megalómanos, o de llas tradicionales y americanas armas de fuego que Brian no dudará en disparar hacia sus enemigos. A esto podemos sumarle algunos movimientos especiales que desencadenarán la justa furia de los personajes, en el caso de Brian tras empinar el codo.

El humor negro y crudo de Seth MacFarlane promete hacer acto de presencia en un guión aprobado por el propio creador de la serie y escrito por dos de sus guionistas habituales, lo cual de por sí debe ser una garantía de fidelidad hacia el espíritu gamberro de Padre de Familia. Prueba de ello es que uno de los mundos que visitaremos será uno dominado por obesos mórbidos a quienes Peter ya lideró en una asociación en otro episodio.

Lindezas de este estilo y disparos a troche y moche es lo que nos espera en Family Guy: Back to the Multiverse al salir, salvo imprevisto, este otoño. Sea en el mundo que sea, Stewie sabe que la victoria es suya.







¿Os imagináis un mundo en el que los Amish conquistaron los Estados Unidos? Pronto lo comprobaremos de primera mano

Valoración:

Tras una primera incursión de Padre de Familia en los videojuegos que pasó sin pena ni gloria, Activision lo intenta con esta secuela en la que Heavy Iron muestra que quiere mantener la mayor fidelidad posible a la serie en la que se está basando.

Esto sin duda contentará a los fans y será un aliciente a la hora de plantearse su compra, pero para los jugadores habituales hará falta más. Habrá que comprobar su jugabilidad, si su variedad de mundos (en principio diez) es suficiente para que la mecánica no resulte repetitiva, y en definitiva si por esta vez se consigue hacer justicia a esta licencia.

Juan E. Fernández

Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit

Cuidado con el conejo



Arkedo Studios presenta su título más ambicioso, que mezcla a la perfección una jugabilidad endiablada, unos gráficos simpáticos -a la par que gores- y un humor que esbozará sonrisas a más de uno

Videojuegos carismáticos que entiendan de personalidad hay muchos, pero muy pocos se acercan al grado de macarrismo extremo que presenta la última creación de Arkedo Studios.

Gracias a las plataformas de descarga digital, este prometedor estudio que en su día ya nos trajo títulos como **Big Bang Mini** o **JUMP!**, se atreve a conquistarnos con una mezcla de gráficos, jugabilidad y humor víscero muy pocas veces visto en un videojuego.

Hell Yeah! La Furia del Conejo Muerto nos relata el grado de ira que tiene el príncipe conejo del infierno cuando se con-



Explosiones, decapitaciones y gore es lo que encontraremos en cada una de las pantallas del vieojuego, con una riqueza visual más que digna

vierte en el hazmereír del lugar. Bajo esta premisa se desata la locura, ya que nuestra misión no será otra que adentrarnos en lo más profundo del infierno para destruir, de la manera que sea, a todos los habitantes del infierno.

Para ello contaremos con una especie de mochila a motor que, además de utilizarla como soporte para ir más rápido por el averno, también podremos utilizar como arma.

A medida que el título avance, tendremos la oportunidad de sumar dinero a nuestros ahorros, que se traducirán en armas más grandes y potentes, máscaras para nuestro personaje e incluso hacerle revisiones a nuestro vehículo.

Y es que, además de lo frenético que se presenta este inminente Hell Yeah!, hay que puntualizar que el título recogerá guiños de diversos videojuegos clásicos de la indústria, se reirá de ellos y, de paso, los hundirá más aún en el infierno.

Bajo una estética que promete ser, cuanto menos, especial, el título parece una mezcla perfecta entre DeathSpank -de Ron Gilbert- y el mítico Jazz Jackrabbit de la década de los noventa.

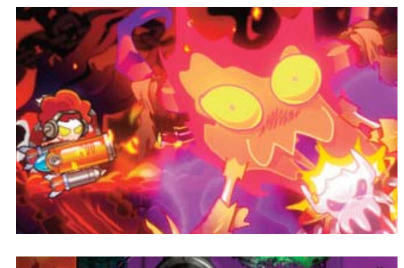
Además, la obra incluirá multitud de contenido desbloqueable para alargar la duración de la obra: un arsenal con armas mortíferas, más de 50 máscaras con las que personalizar a nuestro protagonista, cien enemigos completamente diferentes -a la par que divertidos de matar- y, como decíamos, diversos guiños a títulos de plataformas que reconocerán los jugadores más clásicos.

A falta de unos días para que se lance, lo único que queda por saber del título es si su jugabilidad, que promete ser a prueba de bombas, no le sabrá a poco a los jugadores más acostumbrados a este tipo de género.

De momento, su puesta en escena y su jugabilidad parecen lo suficientemente atractivos como para pasar un buen rato delante de la pantalla. ¡Feliz cacería!



No faltarán los guiños a clásicos del mundo del videojuego, dándole más variedad y dinamismo a la aventura

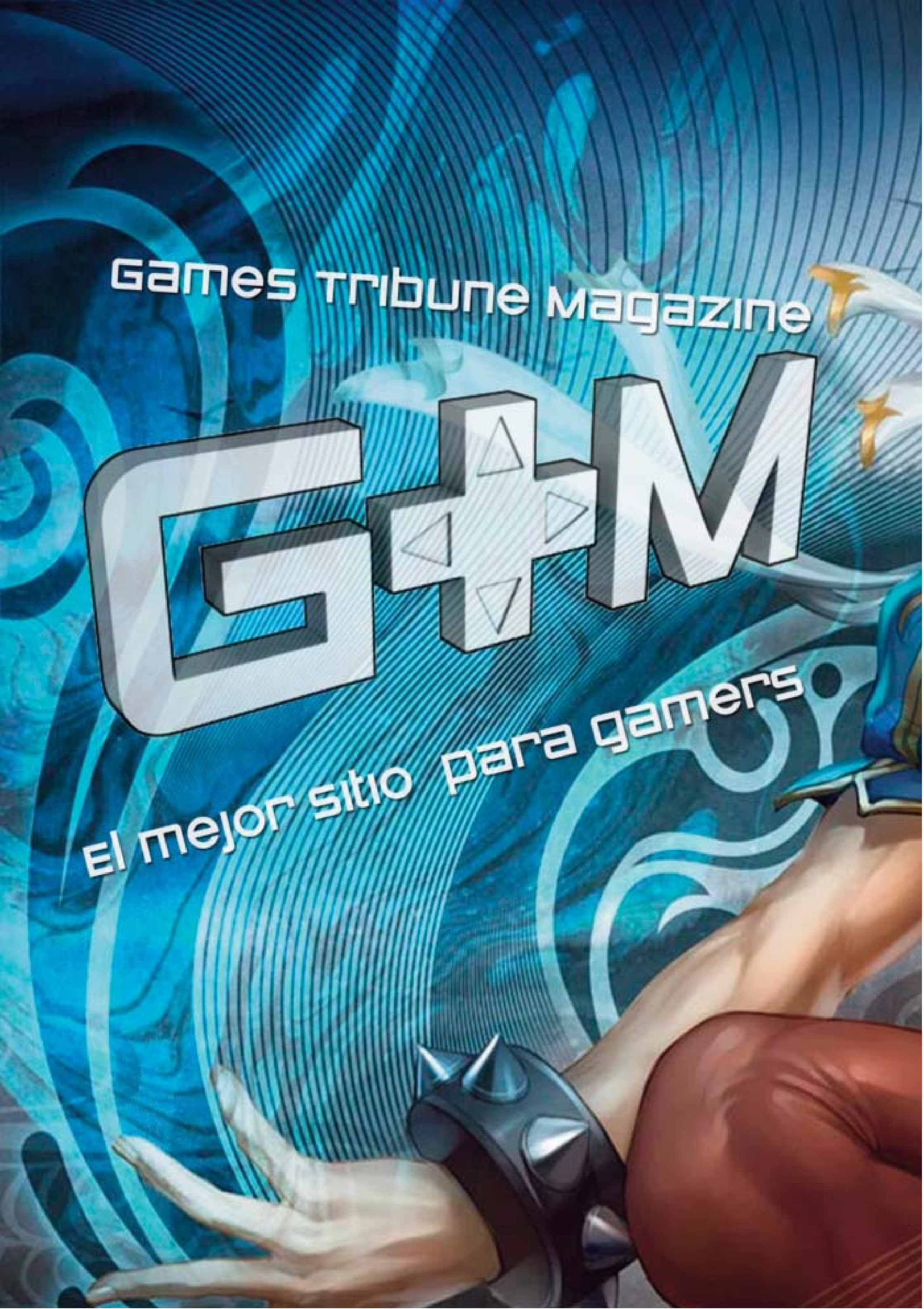




Valoración:

Todavía es pronto para saber si Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit se convertirá en uno de los títulos estrella de la temporada digital.A falta de unos días para su lanzamiento en formato descargable, la obra de Arkedo Studios tiene los elementos necesarios para convertirse, ya sea por carisma o por jugabilidad, en uno de esos títulos que merece la pena jugar aunque sea una vez en la vida.

víctor moyano


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





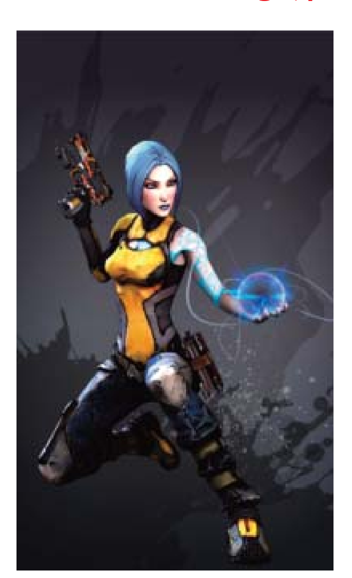


desarrolla: gearbox · **distribuye:** 2k games · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 60,95 € · **edad:** +18

Borderlands 2

De vuelta a Pandora

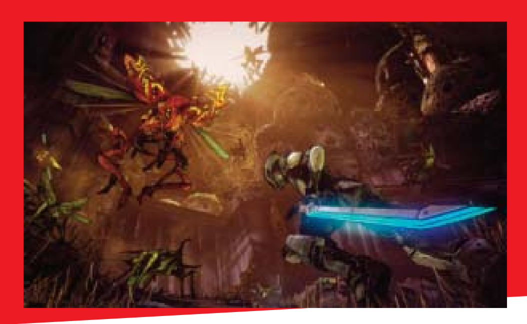
Pocos esperabamos algo bueno de Borderlands y se ganó nuestros corazoncitos jugones con una perfecta mezcla de diversión, disparos, cachondeo y rol. Su secuela ha tardado 3 años en llegar, pero ya la tenemos aquí. Bienvenidos de nuevo a Pandora



"Creo que Borderlands es el ejemplo de juego que debería haber tenido su propio espacio de lanzamiento, en lugar de enfrentarse a estas franquicias de peso. Tiene absolutamente el mismo público. No creo que se trate tanto de un RPG como nos quieren hacer creer. Si es un RPG, Dragon Age: Origins le pateará el culo; y si es un shooter, Call of Duty o algún otro más le pateará también el culo."
Michael Pachter, octubre 2009

Otra gran predicción del ínclito analista. Una vez más no acertó, y Borderlands se convirtió en un gran éxito y una de las grandes sorpresas de 2009, colándose incluso en muchas listas de Juego del Año. Y lo hizo por dos motivos principales: el primero de ellos es una jugabilidad muy divertida que mezcla la acción directa del shooter, toques de rpg como el desarrollo del personaje y los cientos de miles de armas diferentes y la li-

Cuatro nuevos personajes, un mundo un 60% mas grande y una historia interesante y bien llevada. ¡Esto promete amigos!





bertad de los juegos de mundo abierto. Todo ello mezclado en su justa medida y aderezado con una personalidad muy marcada. Personalidad que logra en buena medida gracias a un diseño artístico muy marcado, con un cell shading que se introdujo cuando el juego estaba a mitad de desarrollo y que es sin duda el otro pilar básico que hizo que Borderlands sobresaliese sobre la legión de shooters clónicos que saturan las listas de lanzamientos en esta generación.

No vamos a negar que Borderlands tenía sus defectos, la historia no tenía interés alguno y además estaba tan mal contada que te ibas a hacer cualquier misión secundaria antes de seguir la trama principal. Gearbox lo sabía y en esta secuela que nos ocupa han apostado por una trama mucho más profunda y con muchísimo más trasfondo que nuestra primera aventura en Pandora. Nos encontraremos a Jack El Guapo, convertido en el absoluto dictador que controla y domina la corporación Hyperion, y con ella todos los recursos de Pandora. Dicen que para tener una buena película (en este caso videojuego) lo primero que debes crear es un gran enemigo. Borderlands 2 lo tiene, Jack tiene la personalidad necesaria como para justificar todo lo que pasaremos hasta lograr derrocarlo. Aquí llega el momento de elegir a nuestro personaje, en el anterior título de la saga no podían ser más tópicos. En B2 encontraremos de todo un poco:

- Axton es el típico soldado duro especialista en todo tipo de armas y la posibilidad de usar torretas.
- Maya es la única chica del grupo, es una sirena con interesantes y novedosos poderes de magia psíquica.



La combinación y equilibrio de los cuatro personajes es muy acertada, permitiendo estrategias muy diferentes en función de cuales manejemos en ese momento









- Salvador es un "Gunzerker" capaz de manejar dos armas pesadas simultáneamente. Todo un cañón humano.
- Zer0 supone la gran novedad de Borderlands 2, es un asesino muy rápido y sigiloso, que tiene la capacidad de duplicarse y volverse invisible por un corto periodo de tiempo. Es el más usado por los jugadores online, y da mucho juego por sus particulares características, muy diferentes a las del resto.

En octubre llegará un quinto personaje en forma de DLC (gratuito para quienes reservasen el juego). Se trata de Gaige, una mechromancer que promete cambiar las reglas del juego.

Por seguir con los personajes, Gearbox ha mejorado y ajustado el sistema de evolución de los mismos, logrando un método mucho más intuitivo y versátil, permitiendo por ejemplo que un personaje pueda acceder a mejoras de otra clase.

La sexta (séptima si contamos la incorporación de Gaige) gran protagonista de Borderlands tras el enemigo principal y los cuatro protagonistas es la propia Pandora. Steve Gibson, vicepresidente de Gearbox, anunció hace unos meses que Borderlands 2 sería entre un 50 y un 60% más grande que su predecesor. No lo se, no lo he jugado con una cinta métrica para comprobarlo, pero si que puedo afirmar sin ninguna duda es que el mundo de Borderlands 2 es al menos tan extenso como el de su hermano mayor, y mucho más variado, detallado, cohesionado y repleto de localizaciones. En el primer Borderlands había demasiado terreno sin nada que hacer ni ver, las zonas se parecían demasiado entre sí, y en cambio las transiciones eran ex-

cesivamente bruscas al pasar de una a otra. En Borderlands todo está más lleno, con más cosas que hacer en cada región, con muchas más localizaciones y enemigos. Las regiones son muchísimo más variadas, pudiendo incluso encontrar zonas nevadas. Y en cambio todo está mucho más cohesionado y resulta más creíble.



Una vez conocemos los ingredientes con los que contamos, pasamos a ver como Gearbox los ha cocinado y cual ha sido el resultado final. Podríamos afirmar que Borderlands 2 es continuista, no rompe con nada de lo que ya propuso su predecesor ni sorprende en ningún aspecto, pero mejora todo lo que ya nos gustó de éste y rellena los principales agujeros que el primer juego de la saga tenía. La historia de Borderlands 2 no pasará a la historia de la narrativa de los videojuegos, es bastante plana y previsible, pero tiene el suficiente interés como para que el jugador la siga y no la abandone en pos de las misiones secundarias. Y lo que si ha mejorado significativamente es la forma de contarla. En esta ocasión sí, Gearbox se ha apoyado en los personajes secundarios del juego para que lleven el peso de la trama, algo que en el primer Borderlands no se hizo a pesar de contar con algunos muy carismáticos.

También se ha mejorado la variedad de misiones secundarias respecto al original, aunque no por ello tendremos en muchos momentos el típico sentimiento de "chaval de los recados", tan habitual en los juegos de mundo abierto. Hay algunas misiones completamente absurdas, alocadas y desternillantes, aunque por lo general han logrado una mayor cohesión con la historia del juego y sobre todo el mundo en el que se desarrolla.

En Borderlands 2 cobran una mayor importancia los vehículos que en el anterior, aunque tampoco tanta como nos habían hecho creer con notas de prensa, trailers e imágenes, y mucho menos de lo que cabría pensar por las primeras horas de juego, ya que llegado un momento no aparecen ya modelos nuevos y su importancia decae al entrar en escenarios más cerrados en los que no es posible su uso.



La duración del juego está muy por encima de la media de juegos de está generación, mucho más si lo comparamos con los shooter en primera persona con los que se supone que Borderlands 2 compite. La historia principal puede llevarnos fácilmente unas 20 o 25 horas si nos dedicamos en exclusiva en ella, pero solo habríamos visto una pequeña parte del juego. Si queremos sacar el máximo provecho de Borderlands 2 nos iremos fácil a las 50 o 60 horas. Y eso no incluye la posibilidad de rejugarlo con otro personaje, que en este caso está mucho más justificado que en la primera parte, ya que las diferencias entre los protagonistas están mucho más marcadas y las situaciones en las que nos situa el juego también. comentando con un amigo las zonas en las que encontré una mayor dificultad para avanzar no tenían nada que ver con las que él recordaba. Probablemente por que íbamos con un personaje, armas y un desarrollo del protagonista totalmente diferentes. Ocurre lo mismo al jugar al multijugador, dependiendo del equipo que hayamos conformado, e incluso de las habilidades que tengamos disponibles, afrontaremos las distintas fases, sobre todo los jefes finales, de distintos modos, lo cual proporciona una gran profundidad jugable y la posibilidad de rejugar varias veces.

Borderlands 2 sigue siendo un título difícil de clasificar, podríamos decir que es un shooter en primera persona que bebe mucho de los clásicos, con alma de rpg y que se desarrolla en un mundo abierto, muy diferente de los entornos pasilleros en los que se suelen encerrar los juegos de disparos actuales. Todo ello tiene sus pros y sus contras, por lo que no es un videojuego sencillo de recomendar. Al ser un mundo tan abierto, muchos jugadores actuales pueden echar de menos la espectacularidad "scripteada" de otros juegos y se aprecia mejor los fallos en la IA de los enemigos. No es que sea mala, es simple y tiene sus errores y limitaciones como la típica frontera invisible de la que no va a pasar cuando tu la cruces o aquellos que vendrán corriendo como locos a por ti aún cuando eres inaccesible para ellos.

El "factor rol" también es algo que te puede encantar o echar para atrás. En mi caso me gusta y creo que le da al juego una gran personalidad y profundidad jugable, pero conozco otros jugadores que buscan una acción más directa y les repatea tener que estar gestionando inventario, comparando las características de las armas o seleccionando cual será la próxima habilidad que vas a desarrollar.

Al igual que la primera parte, Borderlands 2 ha sido pensado para jugar en cooperativo a 4, y es ahí donde muestra sus verdaderas armas y cuando disfrutarás del verdadero juego. Aún así, está perfectamente equilibrado y balanceado para jugarlo a 3, a 2 o incluso en solitario, aunque

en este caso encontrarás algunos puntos con la dificultad ligeramente desajustada, en función del personaje y desarrollo que lleves.

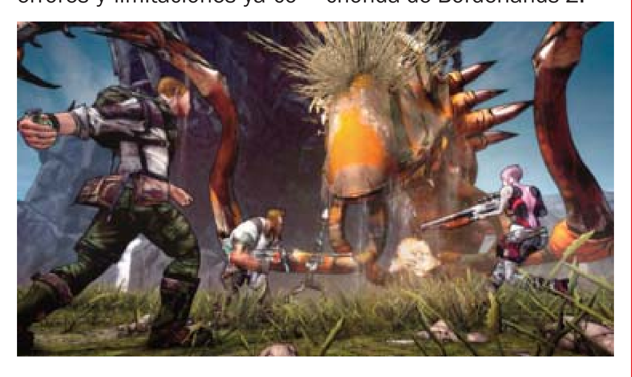
Es justo destacar lo que abunda por Pandora más de lo deseable son los pequeños bugs típicos y habituales de los juegos con un mundo tan enorme, son errores mínimos que no afectan a la jugabilidad (al menos en mi caso) pero que molestan y en alguna ocasión te obligarán a cargar el último punto de control, y que por lo tanto bajan ligeramente la nota del juego.

Por terminar con el apartado jugable, indicar que es un título más salvaje, divertido y frenético que el anterior, aunque hay momentos en los que parece que el juego podría dar un salto hacia delante y no lo da, se queda en territorio seguro y te deja con ganas de más. ¿Se lo reservarán para un Borderlands 3?

Ese salto sí se ha dado a nivel técnico. Gearbox Software ha demostrado dominar el Unreal Engine 3 como pocos estudios de desarrollo, logrando un apartado técnico y artístico simplemente espectacular y mitigando los errores y limitaciones ya conocidos del motor con un diseño adecuado de niveles y escenarios.

El aspecto cell shading que tanto sorprendió del primer Borderlands se ha depurado muchísimo, logrando una integración de todos los elementos que vemos en pantalla (escenario, personajes y efectos de todo tipo) mucho más compacta y visualmente atractiva. Los escenarios son mucho más variados y detallados que en nuestra anterior visita a Pandora y los enemigos, localizaciones y vehículos tienen mayor variedad. Es lógico que en un juego tan grande como este, se termine repitiendo todo, pero el esfuerzo realizado por Gearbox merece ser destacado.

El apartado sonoro de Borderlands 2 es sobresaliente. El mimo con el que se ha doblado a nuestro idioma logra una gran credibilidad de todos los personajes, y no es nada sencillo conseguirlo con criaturas tan absurdas y surrealistas. La banda sonora es también muy buena, aunque no tiene temas que sobresalgan y destaquen sobre las demás acompaña en todo momento y ayuda a crear la ambientación cachonda de Borderlands 2.



Conclusiones:

Es mucho mejor que Borderlands y mucho más grande, aunque hay momentos en los que parece que no han dado el paso adelante que se podría haber dado.

Alternativas:

Es un juego muy particular y con difícil alternativa. Por ambientación podrían serlo RAGE o Bulletstorm, pero no tienen el factor rolero de este. ¿Y los Fallouts?

Positivo:

- Divertido, largo y muy rejugable
- Mejora a todos los niveles

Negativo:

- Pequeños errores y bugs
- En determinados momentos da la sensación de que podría dar aún más

José Barberán

gráficos	90
sonido	93
jugabilidad	90
duración	98
total	**91**

Una segunda opinión:

Si tomas algo que funciona, le pules algunos detalles y lo haces mejor y mas grande ¿que obtienes? Borderlands 2

Jorge Serrano



desarrolla: konami · **distribuye:** konami · **género:** deportivo · **texto/voces:** español · **pvp:** 49,95€ · **edad:** +3

Pro Evolution Soccer 2013

El balón ha empezado a rodar...

Ya van varios años que venimos oyendo un tiempo antes de su salida al mercado que nos encontramos ante un PES que por fin cumple las expectativas, para luego constatar que no es en absoluto así. ¿Será este año distinto a los anteriores?



Ya estamos nuevamente en septiembre y como cada año vuelven a nuestras sobremesas las propuestas futbolísticas para esta temporada. Muchos habréis leído hasta la saciedad que la entrega de este año de PES es la más completa de las que han visto la luz en esta generación, cosa que hasta cierto punto debería ser lógica, pero podemos afirmar que la mayor carta de presentación de este PES es que consigue retomar por fin las sensaciones que consiguieron encumbrarlo como referente de la simulación futbolística unos años atrás.

Konami tras varios años en los que contemplaban como su saga se veía relegada a un segundo plano debido a los avances de la competencia y sobre todo a sus nefastas decisiones, han conseguido enderezar el rumbo de su franquicia. ¿Que como lo ha conseguido?, volviendo a priorizar el aspecto

Las estrellas mundiales estaran fielmente recreadas y no sólo a nivel visual, harán gala de todo su repertorio de habilidades en el campo de juego





más importante sobre el que se basó su éxito en la anterior generación de consolas, la diversión.

El nuevo PES se nos presenta como un juego donde los chicos de Konami han optado por hacer lo que mejor saben hacer conseguir divertirnos, y para ello han eliminado todas aquellas propuestas superfluas que no acabaron de cuajar entre los seguidores.

Estamos ante un juego que se muestra ante todo dinámico y que conseguirá ser uno de los títulos más jugados durante el próximo año.

¿Cómo divertir?

Hemos comentado antes que la mayor virtud de PES es que se trata de un juego divertido, pero ¿cómo lo consigue? En PES 2013 se ha optado por potenciar una jugabilidad a prueba de bombas.

Se ha conseguido recrear de forma magistral el "tempo de juego" de un partido de futbol real, y transmitir al jugador una sensación de realismo. Los partidos que podrán tener más o menos ritmo dependiendo de los equipos que los disputen y de nuestra forma de jugar. Se ha eliminado de forma muy acertada la sensación de correcalles presente en los partidos y tanto la velocidad de los jugadores como del esférico se ha recreado de forma muy acertada.

La aleatoriedad de las situaciones, una de las grandes bazas de la franquicia, también se encuentra implementada en PES 2013 de forma magistral y así podemos ser testigos de sucesos imprevisibles como los que se dan en la realidad durante un partido. Esto refuerza la sensación de realismo de los partidos y elimina de forma completa cualquier atisbo que nos haga pensar que la situación vi-



El juego hace gala de una gran fluidez en el control que conseguirá hacernos sentir como verdaderas estrellas. Caños, controles orientados todo es posible en este PES









vida estaba ya predefinida con antelación.

Novedades

Una vez tengamos el pad en las manos y empecemos nuestro primer encuentro divisaremos de inmediato que algo ha cambiado con respecto a su antecesor y lo ha hecho para bien. En PES 2013 se ha eliminado el tan discutido y poco amigable control secundario de los jugadores mediante el stick derecho presente en la entrega del año anterior. Un sistema que pudimos comprobar aportaba poca profundidad a la experiencia jugable y acababa relegado a un segundo plano en el mejor de los casos.

Este año se ha optado por la introducción de un mayor control en el sistema de pases y tiros. Así, tendremos la oportunidad de combinar pases y tiros manuales con los definidos dando como resultado combinaciones que llegaran a sorprendernos. La introducción de esta nueva opción nos permitirá tener más control sobre nuestras acciones y no depender en exceso de la interpretación de la IA a la hora de dirigir un disparo o un pase en profundidad.

Otro aspecto que se ha potenciado en esta entrega es el “Player Id”. Nunca antes las grandes estrellas del panorama han lucido de forma tan realística. En PES 2013 la recreación de la personalidad y forma de jugar de las estrella no se queda en la mera recreación de gestos o movimientos característicos sino que se ha llevado un paso más allá. Podremos apreciar como cambia substancialmente la experiencia dependiendo del jugador que controlemos y sus habilidades. Así por poner un

ejemplo con Iniesta seremos capaces de realizar numerosos caños y controles magistrales debido a las características propias del jugador más que a nuestra habilidad para realizarlas. Gracias a esta implementación cada equipo tendrá su propia personalidad reflejada en el terreno de juego fruto de la suma de las características de sus jugadores.

Por último debemos mencionar que se ha corregido el comportamiento de los porteros de anteriores entregas y ahora no supone ningún lastre para la jugabilidad,



Apartado técnico

Estamos ante quizás uno de los apartados en los que PES cojea. Es bien sabido por todos que PES 2013 pide a gritos un nuevo motor gráfico a la altura de los tiempos que corren y hasta que no se de este cambio (presumiblemente en la próxima generación) seguirá lastrado por las limitaciones de las que hace gala el motor actual. Así, quizás uno de los aspectos más visibles son determinadas animaciones de los movimientos de los jugadores. Si bien en general se muestran fluidas y no desentonan con el conjunto del título encontramos algunas en las que son visibles movimientos un tanto “acartonados” que le resta vistosidad.

Las recreaciones faciales de los jugadores más relevantes están realmente conseguidas siendo todos ellos identificables. No obstante en lo que se refiere a los jugadores genéricos se muestran muy clónicos, y se echa en falta cierta diversidad. Debido a ello en ocasiones en determinados equipos seremos testigos de 11 clones iguales en el campo con ningún aspecto diferenciable entre ellos.

El apartado sonoro cumple con lo exigible en un juego de estas características. La recreación del sonido ambiente y los efectos sonoros que se dan durante los encuentros se ha realizado con gran acierto y consiguen sumergirte en el especial ambiente que se respira durante los encuentros.

La banda sonora presente durante los menús y tiempos de espera cuenta con varios temas que de buen seguro gustaran y decepcionaran a partes iguales como suele ser habitual, depen-

diendo del gusto musical de cada uno.
Dentro de este apartado destacar que el trabajo realizado por Konami en los comentarios por parte de Carlos Martínez y Maldini durante los partidos, ya que presentan una variedad mucho mayor y no acaban resultando monótonos como en otras entregas.

Licencias

Quizás el otro gran hándicap que presenta PES con respecto a sus competidores es la gestión de las licencias oficiales. En esta entrega se ha cuidado un poco más este aspecto y a parte de tener la licencia de las competiciones reinas europeas y sudamericanas como son la Champions League, Europa League y la Copa Libertadores, se han introducido nuevas licencias de ligas como la brasileña que complementan a las ya existentes.
Así, junto con las ligas española, italiana, holandesa y francesa que estan licenciadas al completo podremos disfrutar de varios clubs portugueses y otros tantos clubs importantes europeos como el Manchester United y el Bayern de Munich. Además los seguidores españoles estamos de enhorabuena, ya que se han recreado para la ocasión los estadios de los equipos y los canticos de las hinchadas de forma muy fidedigna.

Aún queda faena por hacer hasta conseguir un número de licencias mayor, ya que se encuentran a faltar grandes ligas europeas como pueden ser la inglesa o alemana de las que sólo podremos disfrutar de unos pocos equipos licenciados, pero vemos que se está llevando a cabo una labor continua en la dirección correcta.

Modos de Juego

En PES 2013 podremos disfrutar de los ya clásicos modos de juego presente en anteriores entregas siendo los más destacados el de la Liga Master y Soy Leyenda. El modo de la Liga Master como viene siendo habi-





tual nos brindara multitud de horas de juego en el que deberemos competir con un equipo en las competiciones en las que esté inscrito a medida que vamos mejorándolo.

La vida útil del juego se multiplica exponencialmente gracias a su vertiente online que nos asegurará vistosos partidos que nos obligaran a dar lo mejor de nosotros mismos si queremos progresar.

Multijugador

Con apenas una semana en el mercado PES 2013 presenta actualmente notables problemas en el apartado online. Numerosos usuarios han expuesto sus quejas ante la problemática que encuentran para poder disfrutar del multijugador, por lo que a día de hoy Konami se ha hecho eco de dicho problema asegurando que se encuentra trabajando en la solución del mismo.

Por tanto desde GTM esperemos que se ponga remedio a esta problemática lo antes posible para que todos los usuarios del juego puedan disfrutar del mismo de forma integra.

Fútbol de gran nivel

Esta nueva entrega de la franquicia supone el resurgir de todo un clásico que ha vivido horas bajas en esta generación.

PES 2013 recupera aquellas sensaciones que lo encumbraron como referente de la simulación futbolística y pese a que debe mejorar en determinados aspectos podemos afirmar que ya se trata de un gran juego de futbol. Esta vez Konami si ha acertado con su propuesta.



Conclusiones:

Konami ha conseguido por fin en esta generación un producto de calidad que transmite las mejores sensaciones de la franquicia.

Alternativas:

Como viene siendo una constante cada año, tenemos la opción de Fifa como alternativa a PES

Positivo:

- Consigue recrear a la perfección el ritmo de los partidos.
- Presenta una jugabilidad endiabladamente adictiva

Negativo:

- Aún queda mucho trabajo por realizar en el apartado de las licencias.
- Algunas animaciones un tanto robóticas

sergio colina

gráficos	77
sonido	80
jugabilidad	85
duración	85
total	81

Una segunda opinión:

Ha experimentado un gran avance pero el motor gráfico se sigue mostrando del todo obsoleto y constituye un gran lastre para el juego. Quizas sea el mejor PES de esta generación pero se muestra a todas luces insuficiente.

José Barberán

desarrolla: tarsier · **distribuidor:** sony · **género:** plataformas· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

LittleBigPlanet

Crea todo un mundo en tu bolsillo

Sony esta poniendo mucho empeño en que su nueva consola portatil salga adelante. Por este motivo la esta nutriendo de los Top Sellers de la compañia, en los cuales no podia faltar el juego protagonizado por SackBoy



Han pasado ya unos cuantos años desde que PlayStation 3 acogiese entre su catalogo de juegos a la franquicia Little Big Planet. Un concepto que se basaba en exprimir la creatividad de los jugadores a través de un juego plataformero protagonizado por un muñeco hecho con un pequeño saco de arpillera, relleno de pelusa, que pone nuestra disposición un sin fin de posibilidades.

Pues bien, ahora todo esto se ha querido trasladar a PS VITA intentando ser lo más fiel posible al resultado obtenido en su hermana mayor.

El entrañable mundo de LittleBigPlanet se encuentra en peligro. Y todo por culpa del siniestro Maestro Titiritero, un tipo procedente de un mundo llamado Ferialia que está robando la felicidad y la armonía de dichos planetas para dar vida a sus marionetas. Este es a grandes rasgos el nuevo argu-

Tarsier recoge el tesigo de Media Molecule, para portar a nuestros queridos “muñecos de saco” a PS Vita, y parece que no se les ha dado nada mal...





mento que los desarrolladores de Tarsier han ideado para dar continuidad a las andanzas de Sackboy en PS Vita, sistema que acoge por vez primera una aventura perteneciente a esta saga.

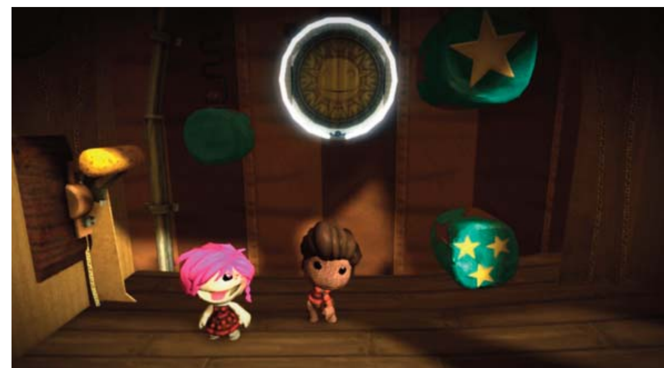
Con esta premisa, se nos pone a nuestra disposición un juego de marcado corte plataformero con una serie de mundos, 5 para ser exactos, una serie de niveles dentro de cada uno de ellos. Hasta aquí la gente que no conozca nada del juego se puede hacer a la idea de que es un juego como otro cualquiera, en el que su desarrollo consiste en ir avanzando nivel a nivel, mundo a mundo hasta terminar el juego. Y no estarían equivocados. Pero hay una cosa que se les escaparía y es el alma por el cual esta franquicia ha tenido el tirón tan considerable entre sus usuarios y lo que realmente ha causado un gran impacto: Las posibilidades de personalización y, sobre todo, de creación que ostenta este título. Algo que hace que esos 5 mundos de la historia principal sean solo una ínfima parte de lo que puede dar de sí el juego.

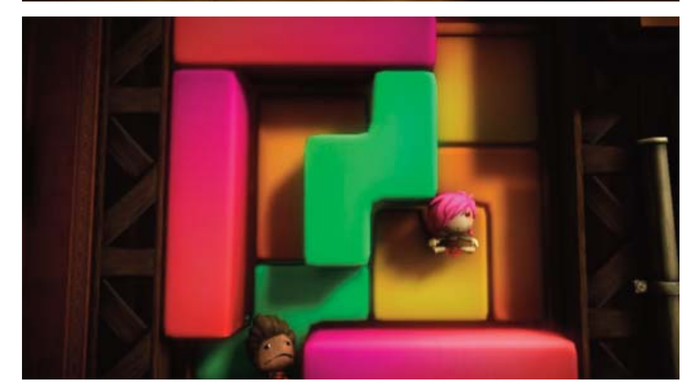
Y es que esta versatilidad que dan las herramientas de este juego, hacen que se puedan crear otros juegos dentro del mismo, algo que se puede ver en distintos videos de YouTube, y que muestran que la creatividad de la gente , unida a este juego no tiene límites. Ni que decir tiene que, todo lo creado por otros usuarios, puede ser disfrutado por nosotros. Así pues podremos jugar a RPGs, Shooters, Plataformas, y demás géneros, todo ello dentro del mismo título. Y, por si esto fuera poco, no solo se puede representar el género, si no que también se puede representar un juego en concreto, películas y todo lo que se le pueda ocurrir a



Uno de los puntos fuertes de este juego es su sencillo y versatil editor, gracias al cual podremos plasmar cualquier cosa que se nos pase por la cabeza de una manera simple, pudiendo alargar de manera notable la vida del mismo









uno, nosotros hemos probado un God of War, un juego de naves y... ¡hasta un Mario!

En cuanto a la jugabilidad, los creadores de esta "pequeña joya" han sabido trasladar y potenciar al máximo todas las características únicas de PS Vita como los dos sticks analógicos, el giroscopio, la pantalla táctil o el panel trasero. Y es que el sistema de control va adaptándose a las diferentes situaciones que se van dando a lo largo de los niveles. La pantalla táctil y el panel trasero nos permiten interactuar con algunos de los objetos que van apareciendo en imagen los dos sticks son fundamentales para desplazar al protagonista y participar en ciertos minijuegos, el giroscopio pasa a ser indispensable para guiar al personaje cuando se encuentra enganchado a ciertos objetos móviles o cuando rueda por el suelo, con lo que la experiencia se hace aun más satisfactoria, dando como resultado un producto muy intuitivo y adaptable para todas las edades, desde lo más grandes hasta los "peques" podrán disfrutar de todo lo que nos ofrece LBP de una manera progresiva y sencilla.

En cuanto al apartado grafico, todo luce tal y como estamos acostumbrados a ver en las versiones de la sobremesa de Sony. El juego desborda una simpatía, alegría y escenarios coloridos a lo largo de todos sus niveles principales. Pero, como ya hemos comentado antes, todo esto puede cambiar según los gustos o necesidades que tengamos en cada momento. Todo ello en un entorno 2D muy bien realizado.

Por no hablar de nuestro querido Sackboy (o Sackgirl), cuyo diseño y animaciones tie-



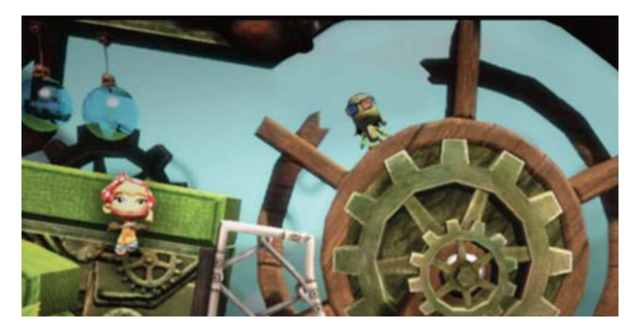
nen una realización digna de alabar que, junto a los demás personajes del juego, podemos apreciar que muestran personalidad propia. Así como las animaciones, en las que el equipo de desarrollo ha puesto especial interés.

Otro aspecto a tener en cuenta es la inclusión de un modo cooperativo de hasta cuatro jugadores, con lo que la diversión aumenta más aun, así como la vida del juego, que no es precisamente corta. El único problema que vemos es que es mediante conexión online, dejando relegado el modo ad-hoc, algo que sin lugar a dudas hubiera sido el colofón final para este juego.

También hay que decir que todo aquel que ya haya jugado a las otras entregas y hayan comprado algún articulo del juego, están de enhorabuena, ya que todo el material descargado es totalmente compatible con esta versión, todo un detalle para los jugadores, y más aun en los tiempos que corren.

Pero no contentos con esto, se ha escuchado la quejas de los usuarios y se ha incluido el "memorizador", una herramienta que consiste simplemente en un sistema de guardado para nuestros progresos en fases creadas por lo usuarios, y así guardar estadísticas, subidas de nivel y demás cuestiones que antes no era posible, con lo que la experiencia en "juegos" creados por otros usuarios no resultaba del todo satisfactoria.

Para finalizar hay que decir que el apartado sonoro esta tratado con gran mimo. Cargado de melodías que se adaptan perfectamente al contexto del juego y una infinidad de efectos sonoros bien aplicados, por no decir del excelente trabajo de doblaje, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados Sony.



Conclusiones:

Tarsier ha realizado un trabajo encomiable trasladando una de las series más queridas y veneradas de PlayStation 3 a PS Vita. Siguiendo la linea de estos e integrando las nuevas caracteristicas de la portatil mejorando sus características, dando como resultado un conjunto de una inmensa calidad.

Alternativas:

De momento la unica alternativa que hay es Rayman.

Positivo:

- Sistema de control
- Libertad de creacion

Negativo:

- Exclusion de modo ad-hoc
- Tiempos de carga algo elevados

jorge serrano

gráficos	86
sonido	90
jugabilidad	95
duración	95
total	**90**

Una segunda opinión:

Cuando salió supuso una revolución por su concepto. Pero está claro que donde mejor casa esta fórmula es en una portátil. Con el catálogo tan escaso que todavía luce, está entre los 3 mejores juegos que podemos encontrar para la consola en estos momentos.

Gonzalo Mauleón





desarrolla: Team Ninja · **distribuye:** Tecmo · **género:** lucha · **texto/voces:** cast/japonés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Dead or Alive 5

La lucha jamás había sido tan frenética

Lejos quedan, gracias a Dios, los días en los que las chicas de DOA se daban cita para jugar al voleibol en bikini. Tecmo a dado el salto cualitativo que le faltaba y ha logrado convertir su franquicia estrella en un juego de lucha serio, complejo y adictivo.



Cuando se habla de Dead or Alive la mayoría de la gente recuerda, inevitablemente, a un montón de mujeres voluptuosas jugando al voleibol en la playa, echándose aguita en el mar, correteando por la arena...

A partir de hoy, cuando se hable de DOA, la gente lo recordará como un juego de lucha puntero, complejo, rico y capaz de evolucionar en un mundo en el que los demás juegos de lucha 3D se habían quedado, con todo respeto, estancados. Y todo es gracias al Team Ninja.

DOA 5 se mueve de maravilla. Los personajes tienen un acabado muy bueno y están modelados de manera natural, aunque manteniendo las curvas imposibles de Tina y Helena. Además, los movimientos de pelo y ropa están considerablemente logrados.

Algo que llama la atención de manera especial es el sudor y la suciedad. Si el combate ha sido largo, el personaje estará sudando a chorros y con el traje lleno de manchas y roces. De igual modo que si jugamos en

Porque no sólo de DOA vive el hombre, contamos con Sarah, Pai y Akira de Virtua Fighter. Casi nada

un escenario con agua, la ropa estará más o menos pegada al cuerpo y la textura de la misma y del pelo también cambiará.

El personaje se encuentra perfectamente integrado en el escenario. No parece que se encuentre sobre él, sino que sea parte de él, igual que las sillas, cascotes o cajas.

Las animaciones son muy buenas, pero hay un pequeño problema. Los combates son tan rápidos y frenéticos que a veces puede parecer que los movimientos no son nada naturales y aparentemente forzados.

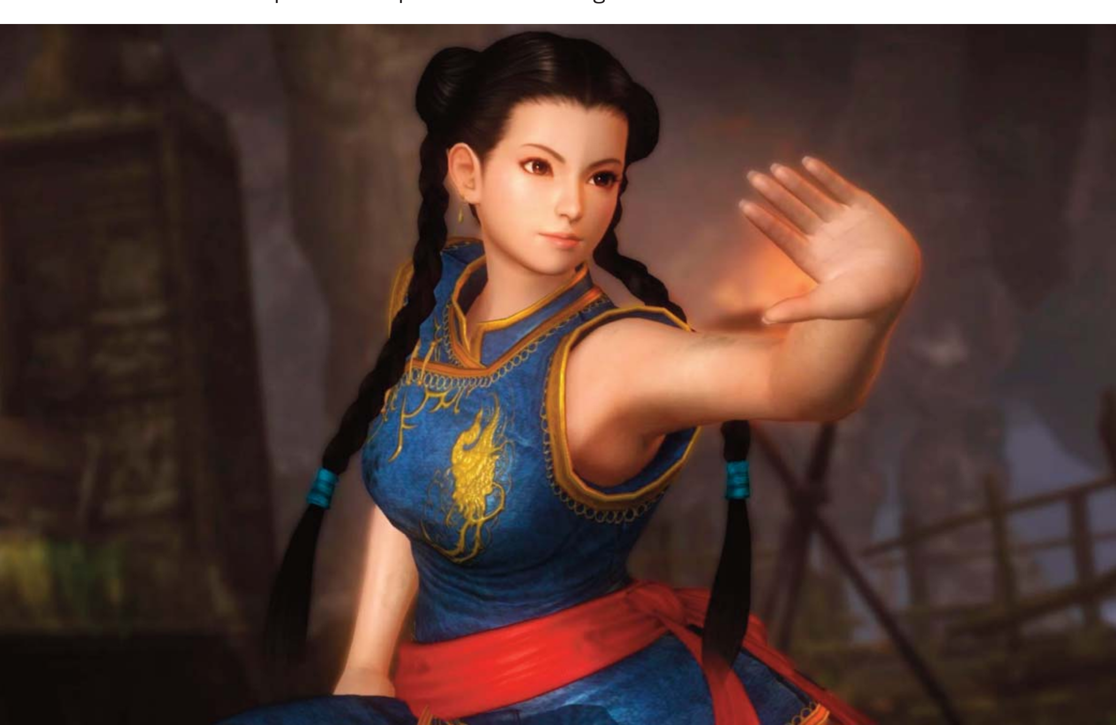
El sonido es, sin duda alguna, el punto flaco del juego y, a pesar de eso, aprueba con nota. La banda sonora es buena y habrá momentos en que irá cambiando acorde a la acción que se desarrolla, yendo más deprisa en los momentos en los que las barras de vida se agoten. Los efectos de sonido aportan una pizca de contundencia que faltaba en los anteriores DOA, provocando que se sientan los golpes mucho más y que oigamos en todo momento cómo el escenario se derrumba en torno nuestro.

Las voces originales pegan con cada personaje pero hay fallos de sincronización con los movimientos de las bocas cuando el doblaje está en inglés. Aparte de eso, nada más grave.

En lo que se refiere al apartado jugable y a la experiencia de juego como tal... DOA 5 sólo se ve superado por Virtua Fighter. Aunque el control pueda despistar en un principio (creía que “llave” y “derribo” era lo mismo, pero no), durante las 7 horas que dura el modo historia se va desarrollando un tutorial perfectamente integrado en

El Rincón Hardcore

Para los amantes de los juegos de lucha, entre los que me incluyo, Dead or Alive 5 es un soplo de aire fresco. Me van tanto las 3D como las 2D pero siempre le he tenido un cariño especial a Virtua Fighter, y debo decir que ni Akira ni Sarah ni Pai se habían visto jamás mejor. El controld e los 3 personajes guarda sutiles diferencias con respecto a su saga de origen, pero apenas destacables. En lugar de tener que usar un botón, se usa otro. Pero los combos, el “timing” y las físicas son las mismas. No en vano Yosuke Hayashi (director del Team Ninja) dijo que su juego de lucha favorito era Virtua Fighter, y que soñaba con poder hacer un crossover en toda regla. ¿Lo llegaremos a ver?







el ritmo del juego para poder hacerte con los controles fácilmente.

La interacción con los escenarios no tiene parangón, pudiendo romper el suelo, las paredes, y prácticamente cualquier elemento presente en ellos. Además, cada uno tiene dos o más niveles, lo que los convierte en los escenarios más extensos, ricos y llenos de detalle jamás vistos.

El “golpe cargado” y el “cliffhanger” son dos elementos nuevos que enriquecen aún más la experiencia. El primero permite estampar literalmente al rival contra cualquier elemento del terreno y causar un daño demoledor, y el segundo ocurre cuando tiramos le tiramos fuera. Nuestro oponente podrá agarrarse al borde y tratar de contraatacar en “quick time event” impredecible.

Cada personaje tiene un mínimo de 100 golpes y combinaciones únicas y su manejo y





control no será jamás el mismo que el de otro personaje. No hay nada que temer, pues podremos aprender todo en un modo de entrenamiento que recuerda poderosamente al de Virtua Fighter 5 Final Shodown, solo que más dinámico y en el que tendremos mayor control de las variables ajenas a nosotros.

Además, y para no aburrirnos, contamos con 5 personajes desbloqueables (sí, habéis leido bien. Desbloqueables, no descargables) y más de 4 vestimentas para cada uno de los luchadores.

Aparte del entrenamiento contamos con modos de juego como el arcade, historia, supervivencia, contrarreloj, misión... y pelea por equipos. Es decir, que nos encontramos ante un "Dead or Alive Virtua Tag Tournament Fighter". O lo que es lo mismo: un juego que incorpora lo mejor de los demás pero dándole un sabor único y manteniendo la estética que le hace ser lo que es.

Todo esto hace que el tiempo que vamos a emplear en el juego sea más que notable, y las capacidades de rejugabilidad, altísimas.

Pues ya está. Sólo me queda comentar que, por supuesto, hay trajes de baño y de conejitas para las luchadoras, pero es algo que puede desbloquearse (lo primero) o descargarse (lo segundo) y que no es un elemento indispensable del juego, como luchadores y/o escenarios.

Sin duda alguna, DOA 5 es el primer ode todos los juegos de lucha 3D en dar el salto evolutivo lógico en un mercado lleno de productos iguales. No será tan técnico como VF ni tan espectacular como Tekken pero, por fín, tiene voz y voto propio.

Conclusiones:

Puede que *DOA 5 ha cogido la delantera a Tekken y VF. Aunque mantiene alguno de sus vicios, ha sabido dar la vuelta de tuerca al género de la lucha 3D que tanto tiempo llevaba estancado.*

Alternativas:

Virtua Fighter 5FS como referente de técnica. Tekken Tag 2 si buscas un juego más agresivo.

Positivo:

- Extenso y profundo modo historia.
- Interacción con los escenarios nunca vista.
- Identidad y estilo propio de cada luchador. Ninguno es igual a otro.
- Magnífico modelado de personajes...

Negativo:

- ... pero una expresividad facial a veces inexistente.
- El control puede parecer confuso de entrada.
- Nivel de dificultad insano, aunque eso a veces también es positivo.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	85
sonido	75
jugabilidad	85
duración	90
total	85

Una segunda opinión:

El hijo bastardo de Virtua Fighter ha sabido encontrar su camino propio, situándose entre la sobriedad de su padre y el efectismo de Tekken.

Carlos Oliveros





desarrolla: namco bandai · **distribuye:** nbgi · **género:** jrpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Tales of Graces f

Cómo la amistad marca nuestras vidas

3 años han pasado desde que el último Tales llegara a nuestras Xbox360, pero esta saga no ha parado en Japón. De momento, nos llega un port de este juego de Wii con gráficos HD y un nuevo epílogo que cierra la historia



Desde sus comienzos allá por Super Nintendo, esta saga siempre ha sido algo especial para el género de los juegos de rol japoneses. Namco consiguió crear una saga con mucho carisma, con una banda sonora genial y un sistema de combate excelente, pero que a pesar de conseguir muy buenas ventas en Japón, no ocurrió lo mismo fuera del país del sol naciente, aunque tuviese una sólida base de fans.

Tras anunciarse que Namco no distribuiría más entregas fuera de Japón tras el fracaso de Vesperia, nada hacía pensar que 3 años después dieran marcha atrás y se atreviesen con Tales of Graces f, un port de la entrega original para Wii que sólo apareció en Japón.

Pero, ¿qué hace tan especial a esta entrega que consiguió un port en alta definición para Playstation 3 y que Namco decidiese distribuirla? Es hora de dar un paseo por la vida de Asbel y sus compañeros, y de como consiguieron salvar el mundo de su destrucción.

El punto fuerte del juego es su historia, mostrándonos un plantel de personajes desde su niñez

Seremos amigos, ¿no?

Asbel Lhant, un niño de 10 años vive junto a su hermano Hubert, y su amiga de la infancia Cheria. Siempre que tienen la ocasión se alejan de la firme mano de su padre, gobernador de la ciudad de Lhant. En una de sus aventuras a la colina del pueblo, se encuentran con una niña durmiendo en las flores, que resulta ser amnésica. Asbel promete que la ayudará a encontrar a su familia y vuelven al pueblo, donde ven como el joven heredero de otra ciudad, Richard, ha acudido a Lhant para discutir de ciertos asuntos con su padre. Asbel, lleno de emoción, decide hacerse amigo de Richard.

Lo que ellos no saben es que esta aventura traerá unas trágicas consecuencias que harán que el grupo se separe durante siete largos años. Ahora, Asbel, aprendiz de caballero bajo la tutela de Malik, decide volver a Lhant para ver todo lo que ha cambiado y descubrir qe su pueblo está inmerso en una guerra. Pero no todas las sorpresas acaban ahí, cuando se reencuentran con la misma joven amnésica de hace 7 años atrás que no ha cambiado ni un ápice...

A pesar de que podéis leer algún cliché que otro (niña amnésica, pueblo en guerra), Graces f consigue deshacerse de esos estereotipos rápidamente, gracias a unos sorprendentes giros de guión, a pesar de que la historia no está al nivel de las mejores entregas como Symphonia o Abyss.

Nunca te rindas

Como cualquier JRPG, recorreremos ciudades en las que tendremos que realizar ciertos objetivos para seguir avanzando en la historia, o completar misiones secun-

¡A matar al enemigo!

Tales of fue, junto a Star Ocean, uno de los JRPG que rompió completamente con los patrones establecidos de sus sistemas de batalla. Se acabó el seleccionar una acción y esperar a que nos toque de nuevo.

Aquí luchamos como si fuese un beat'em-up, aporreando el botón de atacar y usando nuestras habilidades, con tal de aprovechar las debilidades de los enemigos y derrotarlos.

A lo largo de cada entrega, este sistema se ha ido depurando y mejorándolo, pasando de 2D a 3D, de una única línea de combate a tres distintas con las que depurar tácticas de combate, a sustituir los puntos de magia por diferentes formas de usar las habilidades y, todo ello, para crear uno de los mejores sistemas de combate de los JRPG.







darias que nos reportarán jugosas recompensas. Además, recorreremos largas y laberínticas mazmorras en aras de encontrar botín y derrotar enemigos para poder subir de nivel. En esta entrega, no sólo es importante conseguir experiencia, también lo es realizar estas batallas de la mejor forma posible para incrementar la cantidad de SP que obtendremos, necesarios para aprender las habilidades de los títulos, que en Graces tienen mucha más importancia que en otros juegos ya que es la única forma de conseguir nuevas habilidades y mejorar nuestros estados de forma considerable.

Si nos centramos en los combates, ToGf puede resultar un juego complicado para aquellos que piensen que es un machacabotones sin más. Para derrotar a los enemigos usaremos igualmente ataques y habilidades especiales, pero aquí ha desaparecido el maná. Tenemos





en cambio una barra llamada CC, que sirve para saber cuantos ataques podemos realizar hasta que se vuelvan a recuperar activamente en la batalla. Además, podremos movernos con total libertad por la arena de combate, decidir a quien atacar, elegir la actitud de nuestros compañeros...

Un mundo nuevo

En cuanto cargamos el juego, vemos una increíble escena animada, que también se usará en determinados momentos de la historia, aunque la mayoría son con el motor del juego, motor que no podemos evitar ver que se trata de un juego de Wii. Los personajes principales como muchos enemigos están muy bien detallados, pero los escenarios resultan sosos y vacíos, y si en algún momento se hace algún zoom, podemos ver perfectamente bordes muy pronunciados. Aún así, se agradece que los tiempos de carga sean cortos y que el juego se mueva con mucha fluidez, lo que ayuda a potenciar la agilidad del sistema de combate.

En cuanto al sonido, hay que destacar el (siempre) buen trabajo de Motoi Sakuraba, que consigue crear con su talento una banda sonora potente, con la que sabe siempre transmitir una experiencia única, sabiendo mezclar como él solo sabe melodías de tinte dramático con la potencia de sus numerosos temas de batalla.

En cuanto a los actores de doblaje, hay que comentar que algunas de las voces son muy, muy buenas como por ejemplo, la de Richard o Sophie, pero en cambio otras caen en los mismos estereotipos de doblaje de siempre, aunque no es el caso predominante.,aunque se echa en falta las voces originales.

Conclusiones:

Agradecemos que Namco Bandai Ibérica haya dado una nueva oportunidad a esta saga y, a pesar de sus fallos, hemos podido disfrutar de uno de los mejores JRPG de esta generación.

Alternativas:

Tales of Vesperia, el excelente Resonance of Fate y Eternal Sonata. Y cómo no, Final Fantasy XIII.

Positivo:

- El mejor sistema de combate de la saga.
- Argumento interesante

Negativo:

- Gráficos mejorables
- Algunos momentos resultan densos

xavi martinez

gráficos	69
sonido	77
jugabilidad	91
duración	80
total	**81**

Una segunda opinión:

Tras la decepción al saber que la saga Tales se quedaría en Japón, hay que agradecer mucho a la gente de Namco Bandai que nos hayan traído este Graces f, aunque sea en inglés, y que el año que viene podamos disfrutar de Xillia. En cuanto a Graces f, hay que destacar un argumento que consigue sorprender y un sistema de combate sencillamente genial.

Elena Sanz





desarrolla/distribuye: Sega · **género:** acción/plataformas · **texto/voces:** inglés · **pvp:** desde 6,49 € · **edad:** +11

Jet Set Radio

¿El mejor remake HD de Sega?

La apuesta de Sega por lo digital pasa por Sega Heritage, el sello bajo el que se engloban clásicos recuperados para las consolas actuales, remasterizados en alta definición, como Sonic Adventure 2, Nights y Jet Set Radio



"¿Cel-shading? ¿Y eso qué es? No me cuentes rollos raros, Carlos, que en 3D está todo inventado". Algo así me decía un amigo hace 12 años cuando le fui a enseñar Jet Set Radio en mi Dreamcast. La historia nos demuestra que, evidentemente, no estaba todo inventado.

No es muy ortodoxo empezar el análisis de un juego por las conclusiones, pero lo esencial de Jet Set Radio es que conserva su capacidad de sorprender y divertir, no sólo por su diseño y apartado gráfico (al fin y al cabo fue el juego responsable de popularizar el cel-shading) sino por su original propuesta jugable, que aún hoy resulta difícil de catalogar. Es esa mezcla de acción sin llegar a haber violencia, de saltos precisos sin llegar a ser un plataformas, de pequeños desafíos de habilidad sin llegar a ser puzzle, la que hizo de este exitazo de Dreamcast una apuesta tan

Han pasado exactamente 12 años desde que estos personajes sorprendieran al mundo con su arriesgada propuesta y su original apartado gráfico





arriesgada y la que hace de su remake, 12 años después, una compra tan recomendable. Más aún, con un precio tan atractivo.

Jet Set Radio es un producto emblemático de aquella explosión de creatividad que acompañó al lanzamiento de la última consola de Sega. Es una de prueba del afán por hacer juegos divertidos más allá de los aspectos técnicos que, en su momento, también resultaron sobresalientes. ¿Y cómo se sobrepone un juego así al paso del tiempo? Compensando el efecto de esos años como se pueda: por un lado, un lavado de cara en alta definición que ha hecho maravillas por un juego que, con todo, ha envejecido francamente bien (y si no lo creéis, haced como yo y enchufad la Dreamcast a un televisor moderno mediante VGA para comparar en su justa medida); por otro, haciendo uso del segundo stick para paliar, al menos en parte, cierto descontrol y ciertas malas jugadillas de la cámara que nos encontrábamos al hacer determinados movimientos en el original, al no disponer la Dreamcast de dicho stick; por último, y tal vez es ésta la parte más agradable, la inclusión de ni una ni dos sino de las tres bandas sonoras de Jet Set Radio: la japonesa, la americana y la europa. Sólo faltarían dos temas musicales por problemas de licencias, pero aún así la banda sonora final es espectacular, casi inagotable. Los fans más expertos disfrutarán como niños al ir desbloqueando temas a medida que avancen.

Pero vamos a cubrir los aspectos básicos de todo análisis. No estamos ante un nuevo Unreal Engine, eso está claro, pero Jet Set Radio se ve estupendamente a 720p y en pantalla panorámica nativa. La razón es



Beat y sus amigos recorren las calles de Tokyo-to marcando el territorio con sus grafitis, realizando piruetas en rampas, vallas y tejados y esquivando a la policía. Este "movimiento cultural" pretende defenderse de un régimen opresor







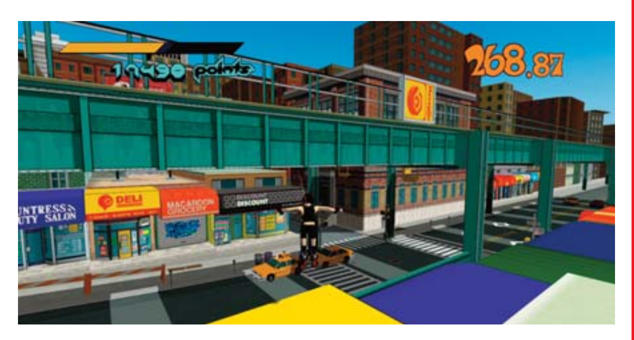


precisamente que los autores nunca pretendieron que el juego fuera realista, y la viveza de los colores planos y el aspecto de dibujo animado no acusan demasiado el paso de los años. Además, tampoco hay una presencia abundante de texturas antiguas que se acaben pixelando más de la cuenta. Si había un juego al que fuera a sentarle bien el remasterizado, ése era Jet Set Radio.

Sobre el sonido, como ya hemos dicho, nada que objetar a la brutal banda sonora. Las voces y demás efectos son las que nos podíamos esperar, las originales de Dreamcast: los clónicos policías persiguiéndonos, el ruido de nuestros patines chirriando sobre las vallas, el scratch al celebrar la finalización de nuestros grafitis, etc.

La jugabilidad también es la de siempre, pero añadiendo el segundo stick, como decíamos. Resulta de agradecer, y se nota, pero aún hay determinadas maniobras, ciertos saltos y aterrizajes, en los que parece que no terminamos de controlar del todo a nuestro personaje. La cámara aún se antoja un pelín caótica en contadas ocasiones. Esta pequeña sensación de descontrol sigue presente, aunque en menor medida que en el original.

Tampoco estamos ante el juego más largo del mercado. Su sabor arcade es innegable, y Sega no pretendía crear un juego eterno sino simplemente divertido, y eso lo consigue de sobra. Así mismo, no debemos pasar por alto que los niveles de Jet Set Radio mantienen cierto grado de desafío: mientras que su secuela para la primera Xbox eliminaba el factor tiempo, el hecho de que aquí contemos



con un límite de minutos para completar un nivel añade una dimensión estratégica a nuestra actuación, dado que tenemos que encontrar esos puntos clave que "vandalizar" con nuestros botes de spray, realizar una serie de piruetas y esquivar a la policía en el menor tiempo posible.

Jet Set Radio incluye también una serie de grafitis creados por usuarios y seleccionados a través de un concurso, organizado por Sega en su blog oficial, además de un documental de 10 minutos sobre la creación del juego que incluye entrevistas a jugadores, lo que evidencia que Sega ha puesto más mimo del que viene siendo habitual en esto de revender clásicos. A ello hay que añadirle los "leaderboards" y los esperables trofeos o logros.

Quien haya jugado al original sabe que estamos ante un juego plagado de detalles que nos hacen sonreír, desde la animación de los protagonistas y la disparatada premisa argumental hasta el movimiento de los policías blandiendo sus porras al ritmo de la música. Desde el cuidado diseño de cada calle y rincón de Tokyo-to a momentazos como esquivar los disparos de un helicóptero en la puerta de un Burger Queen (sí, Queen).

Pese a la sencillez de su mecánica básica, las misiones de Jet Set Radio son lo suficientemente variadas y entretenidas como para enganchar, salvo que la ambientación "skater" o su particular diseño no te atraigan en absoluto. Su precio también nos ha sorprendido gratamente. Estamos ante uno de los mejores remakes HD de la actualidad. En Steam lo tenéis a 6,49 € y los usuarios de PlayStation Plus han podido disfrutarlo una semana antes que el resto.



Conclusiones:

Aún no queriendo que la nostalgia nos haga recordarlo mejor de lo que es, Jet Set Radio nos ofrece horas de entretenimiento, de sonrisas y de buena música. Arrastra algunos fallos, pero es un gran juego a un precio estupendo.

Alternativas:

Tony Hawk o la serie Skate tienen, lógicamente, contenidos ligeramente similares, pero la propuesta de Jet Set Radio sigue siendo única.

Positivo:

- Tan fresco, descarado y divertido como el primer día
- Envejeció muy bien y el remasterizado HD le sienta de maravilla
- ¡Las tres bandas sonoras!

Negativo:

- Ciertos aspectos de su manejo que eran más perdonables en su día

carlos oliveros

gráficos	70
sonido	90
jugabilidad	70
duración	70
total	**80**

Una segunda opinión:

Puede que sea el mejor remake HD de Sega hasta hoy. El año pasado por estas fechas recibíamos las remasterizaciones de Sonic CD y Daytona USA. Este año aún nos quedan las de Nights y Sonic Adventure 2. La cosa pinta bien para los clásicos

Xavi Martínez





desarrolla: namco · **distribuye:** namco · **género:** lucha · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

Tekken Tag Tournament 2

¿Es cantidad sinónimo de calidad? Veamos...

En lugar de continuar la historia con un Tekken 7 o revisión del 6, los de Namco han preferido darle otra oportunidad al casi olvidado Tekken Tag Tournament original. Para ello han incorporado muchos modos de juego, un plantel numerosísimo y más sorpresas



Quien no conozca Tekken a estas alturas no sabe mucho del mundo de los videojuegos. Es una de las grandes sagas de lucha 3D de la historia, junto con Virtua Fighter y Dead or Alive, pero más famosa que estas dos.

Tekken Tag Tournament 2 (TTT2 para abreviar) sale a la venta 3 años después de que Tekken 6 viera la luz. Tiempo más que suficiente para limar ciertos errores y pulir algunos puntos débiles que su predecesor tuvo.

Sin embargo, en vez de optar por otra entrega numérica, nuestros amigos de Namco Bandai han hecho un buen gesto a los fans de la franquicia y les han devuelto la cabecera "Tournament"

No obstante, parece que más que un juego completo y por derecho propio, este TTT2 es una revisión de Tekken 6 con algunos modos de juego y personajes adicionales. Vamos a explicarlo todo y a analizarlo en profundidad. No hemos perdido la cabeza.

Más de 50 personajes: dinosaurios, osos, trozos de madera, robots y más hijos ilegítimos de Heihachi

A nivel gráfico el juego cuenta con luces y sombras. Luces porque las expresiones faciales y los movimientos de los personajes al hablar están muy, pero que muy cuidados y permite adivinar el carácter de cada uno de los luchadores con un rápido vistazo. Además, el color es sorprendentemente vivo (y mi tele no es de LED) y está pensado para que sea compatible con televisores en 3D, aportando una visión del juego francamente original.

Por otro lado, TTT2 peca en varias ocasiones de unos dientes de sierra impropios de una compañía tan poderosa como Namco, especialmente en las fases con agua y contrastes de color muy fuertes. Además, aunque se hayan centrado en garantizar una buena jugabilidad, parece que se han descuidado un poco en lo que se refiere a los escenarios. La mayoría están muy vacíos o las proporciones de los elementos que los pueblan no están bien medidas. Ej: un hombre mide lo mismo que la pata de un caballo.

Las texturas de la ropa y pelo son sobresalientes, desde luego. Todo se mueve como se debe mover y el nivel de detalle de los personajes es muy alto. Además las cinemáticas están realizadas con mucho mimo, y son francamente épicas.

Pero las texturas de la piel son completamente uniformes en todos los personajes (salvo en los negros o morenos, obvio), y el modelado hace que la mayoría de mujeres tengan más hombros que Schwarzenegger en un buen año. Eso sin mencionar que los pies no se doblan nunca. Si no me creeis, mirad a Christie o Eddy en posición de guardia.

El Rincón Hardcore

Este mes analizamos también el Dead or Alive 5, y debo decir que hay diferencias más que evidentes entre ambos títulos. Los dos son de lucha 3D, sí. Pero el estilo de juego del DOA es mucho más rápido y frenético, con un modo por equipos que funciona a la perfección. Tekken Tag 2 es más lento, recreándose en la espectacularidad de los combates aunque sin terminar de implementar correctamente el modo “Tag”. A pesar del enorme repertorio de personajes jugables, muchos más que DOA5, TTT2 sufre de “clonitis”. Una enfermedad que Capcom también padece y consiste en hacer a casi todos los personajes con un manejo cuasi idéntico entre sí. Más no es siempre mejor.







En el apartado sonoro la verdad es que el juego se luce. La banda sonora es muy intensa, machacona y te sube el ritmo cardíaco mezclando temas que van desde el Tecno al Dance pasando por un rap muy agresivo.

Las voces aportan una mayor sensación de seriedad a un juego que, gracias a la customización de personajes tan alta, peca en ocasiones de absurdo al aparecer Heihachi con un delantal y maracas. Esa mezcla es demasiado... demasiado.

Por si fuera poco los efectos de audio son tan buenos que parece que los golpes te los estén dando a tí directamente, lo que ayuda a disfrutar más de la experiencia.

Lo que es la jugabilidad es muy complejo de analizar. Si bien es cierto que el sistema de combate sigue siendo el mismo que en las anteriores entregas, parece que la velocidad de ejecución de los movimientos ha disminuido. Tal vez sea para tra-





tar de hacerlo más accesible a los nuevos jugadores, o para que haya que pensarse mejor las combinaciones a realizar.

Sea como sea, el juego es más lento y carente de contenido fuera del combate: las poses de victoria son cortas, la cámara en esos momentos no acompaña, la pantalla de selección de personajes es muy pequeña... Varios detalles que entorpecen un juego que podría ser mucho más rico y extenso de lo que ya de por sí es.

Y justamente su densidad es otro punto a favor. No sólo por los modos de juego típicos (arcade, entrenamiento, versus...) sino que la personalización de personajes es altísima, otorgando al jugador un control casi total de la vestimenta de los luchadores. Este humilde redactor no había visto algo así desde Virtua Fighter 5FS.

Eso sí... se echa en falta un modo historia propiamente dicho en lugar de tantísimos personajes repetidos (versiones del mismo luchador), o absurdos (canguros, robots, dinosaurios, ángeles, demonios...).

Habrá personajes descargables que saldrán al mercado más adelante, aunque desde Namco han asegurado que serán gratuitos . Para ir concluyendo sólo me queda añadir que cada personaje tiene un final propio, aunque en la mayoría de las ocasiones no aporte nada a la historia principal de la saga y que el escenario final de "Unknown" me parece una tomadura de pelo absoluta. Un lienzo en óleo con todos los elementos borrosos y estáticos.

No es , ni de lejos, un mal juego, pero no termina de explotar todo lo que podría ofrecer.

Conclusiones:

Tekken Tag 2 es un juego que más parece una expansión y no un juego por derecho propio. Es bueno, sin duda, pero podría haber aportado mucho más.

Alternativas:

- Tekken 6 para no salir de casa.
- Virtua Fighter 5 FS para el referente en técnica a nivel mundial.
- Dead or Alive 5 para un juego no tan agresivo y contundente, pero más dinámico y variado.

Positivo:

- Altísima customización de personajes.
- Banda sonora muy potente, extensa y presente en todo momento.
- Gran plantel de personajes...

Negativo:

- ...pero muchos luchadores absurdos o versiones de ya existentes.
- Dientes de sierra y pixelaciones impropias de un gigante como Namco.
- Escenarios vacios y/o mal cuidados.

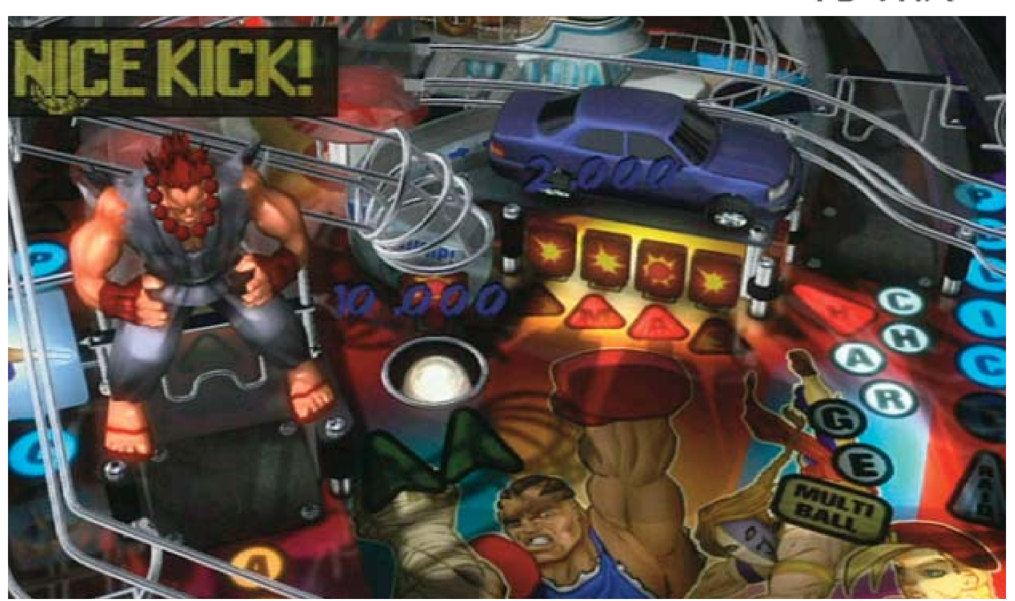
TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	80
duración	75
total	**75**

Una segunda opinión:

Evoluciona poco y añade clones. Aunque siga siendo tan divertido como siempre, parece que ya no sepan qué inventar. Eso sí, la banda sonora me encanta.

Xavi Martínez



desarrolla: zen studio · **distribuidor:** sony · **género:** pinball · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** gratis · **edad:** +7

Zen Pinball 2

El encanto de darle al flipper

Futbolines, recreativas y pinballs, la santísima trinidad de un adolescente en la década de los ochenta. De estos tres son las máquinas del millón quienes vuelven para demostrar que el que tuvo, retuvo

El pinball parece un género relegado a un segundo, casi diríamos que a un tercer plano. Y mira que ha habido títulos que se han empeñado en mostrarnos el error de no prestarle la debida atención a un tipo de juego que nos puede proporcionar diversión para horas y horas.

Zen Pinball ha sido uno de esos títulos. Un simulador -suponemos que se le puede atribuir esta denominación- que rescataba la esencia de aquellas máquinas de petaco, tan propensas a las patadas y los golpes de cadera con tal de que la bola no se perdiese.

Y si Zen Pinball reivindicaba el género, Marvel Pinball lo elevaba a otro nivel. Quién iba a decirlo, pero los cómics podían traducirse en estas mesas, que reproducían momentos clave en la trayectoria de diversos personajes de la editorial americana. Se trataba solo de una pequeña canica plateada rodando por rampas, pero las misiones que el juego nos proponía con la promesa de una buena carretilla de puntos nos sumergían en el universo de los superhéroes que avalaban la pista.

Precisamente de la unión de Zen Pinball y Marvel Pinball nace Zen Pinball 2. Y hablamos de unión en el más sentido estricto de la palabra.

Hay que ser francos, no es fácil hablar de Zen Pinball 2. No lo es porque realmente no hay mucho que decir. Y es que no se trata de un juego de por sí lo que tenemos entre manos, sino más bien de un contenedor. Una caja en la que poner las mesas exis-

Zen Pinball 2 es una aglutinación de Zen Pinball y Marvel Pinball, aunándolos en un único título. Su disponibilidad gratuita y sus mesas son su fuerte



tentes de los juegos anteriores y, faltaría más, otras nuevas que amplían su catálogo.

¿Y es esto algo malo? Pues lo cierto es que no. No lo es porque no había nada que arreglar. Zen Pinball hacía gala de unas buenas físicas, el comportamiento de la bola así como de todos los componentes de cada mesa era estupendo y los distintos desafíos le daban un cierto plus de originalidad al plantear situaciones imposibles para un pinball real como poner la mesa boca abajo o hacer surgir elementos de la nada.

Todo esto se mantiene en las nuevas mesas, con elementos similares que proporcionan un añadido de diversión y que al mismo tiempo les dan un sabor propio al estar debidamente empleados. Un ejemplo: la mesa de Plants vs. Zombies, posiblemente la mejor de todas, cuenta con todos los elementos del juego en que se basa, pero adaptados de una manera sencillamente genial.

Zen Pinball 2 no ofrece nada nuevo de por sí y por ello, y esto es lo mejor, se puede descargar gratuitamente. Si ya teníamos Zen Pinball o Marvel Pinball, podemos importar los muebles que ya tuviésemos. Sus mesas nuevas, en cambio, no vienen con el juego y hay que comprarlas por separado, conformando el verdadero Zen Pinball 2. No solo os mantendrán entretenidos, sino que si intentáis batir los récords online, tenéis juego para meses.



Las distintas mesas se las apañan para adaptar cómics o videojuegos sin perder una pizca de su espíritu por el camino

Conclusiones:

No podemos calificar a Zen Pinball 2 como un juego propiamente dicho. Es más bien una denominación bajo la que unir a varias mesas sueltas. Mesas, eso sí, geniales y capaces de dar grandes ratos.

Alternativas:

Pinball FX no es sino el nombre de este mismo juego en Xbox, aún así lo recomendamos igualmente. Más allá, pensamos sinceramente que no tiene rival en su campo.

Positivo:

- Gran variedad de mesas.
- La importación de las existentes.

Negativo:

- No aporta nada nuevo.
- Las nuevas mesas se compran por separado.

Juan Elías Fernández

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	70
duración	90
total	80

Una segunda opinión:

Por el módico precio de lo que cuestan sus tablas, Zen Pinball 2 ofrece diversión para todos los gustos y fans, en especial, para aquellos devotos a Marvel. Fuera como fuese, ZP2 es una compra excelente, sea para la plataforma que sea.

Xavi G. Martínez



desarrolla: Owlchemy Labs · **distribuidor:** Sega · **género:** habilidad · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 1,59 € · **edad:** +4

Jack Lumber

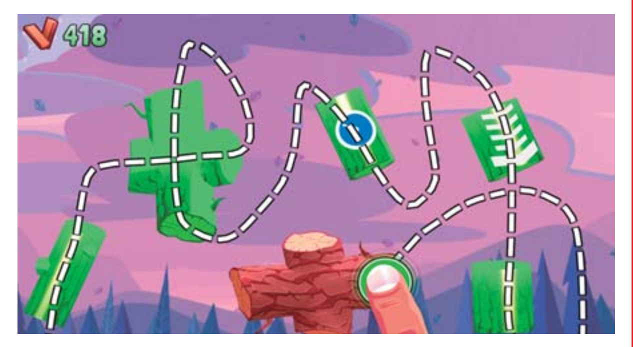
Queridos árboles... Esto es personal

La abuelita de Jack Lumber murió aplastada por un árbol y ahora este tosco leñador dedica sus "poderes sobrenaturales" a vengarse de los árboles del bosque. Esta es la primera y alocada propuesta de Sega Alliance

Como parte de su nueva estrategia de mercado en occidente, Sega decidió hace varios meses centrar una mayor parte de sus esfuerzos en el mercado digital, tanto para consolas y ordenadores como para móviles y tabletas. Sega Networks y Sega Alliance han nacido de esta reestructuación. El objetivo de esta última iniciativa, revelada hace poco más de un mes, es publicar juegos de creadores independientes, ahorrándoles la burocracia y la logística de autopublicarse. Para Owlchemy Labs, creadores de Snuggle Truck, Smuggle Track y Super Ramen Brothers, esto ha significado que serían ellos los primeros en publicar un juego bajo este nuevo sello de Sega, logrando una mayor difusión que la que habrían conseguido por sí mismos.

Jack Lumber es un leñador al que un malvado árbol (sí, malvado) le ha arrebatado a su amada abuelita. Ahora vive entregado a su tarea de arrasar el bosque en venganza por su pérdida. Cuenta con un curioso "poder sobrenatural", el de detener brevemente el tiempo para que, una vez los troncos saltan por los aires tras su tremendo hachazo, podamos cortarlos en los trozos adecuados, siempre dando el nuevo corte en un sentido concreto. Es decir, en esta curiosa vuelta de tuerca al concepto de Fruit Ninja utilizamos el dedo para marcar el recorrido que deben describir nuestros golpes con el hacha antes de que los troncos caigan del aire donde se encuentran

Jack puede detener el tiempo para cortar en pedazos los troncos mientras estos están en el aire, pero debe hacerlo siempre de una forma concreta



mágicamente suspendidos. Todo muy lógico, como ya sabemos.

Ah, pero hay troncos que giran sobre sí mismos aunque estén flotando y hay que atinar bien. Otros son más pequeños o más grandes, otros sólo pudeden cortarse asestando el hachazo en un sentido, otros tienen nudos que esquivar y otros necesitan varios golpes, a veces en sentidos contrarios. Ahí está la gracia de la jugabilidad de Jack Lumber. Ahí y en la ajustadísima curva de dificultad, que facilitará que nos vayamos enganchando poco a poco para conseguir mejorar nuestras puntuaciones. La tarea puede verse entorpecida por un castor, un búho, un águila y muchos más animales a los que Jack Lumber no desea ningún mal y que a veces acaban en el aire entre los troncos. A estos amiguetes no debemos rozarlos con el hacha sino llevarlos intactos a nuestra cabaña, donde consultamos el mapa que describe nuestra ruta de leñador, recibimos cartas del guardabosques o hacemos uso de los siropes de la abuela que guardamos en la despensa. Estos siropes son una suerte de power-ups que nos permiten repetir un mal hachazo o ralentizar más el tiempo en el siguiente nivel, entre otros efectos.

La primera propuesta de Sega Alliance sorprende gratamente sin ser una obra de arte. Es fresco, divertido, muy jugable y rejugable, bien diseñado y lleno de detalles originales.



Conseguiremos puntos extra por aprovechar mejor el tiempo, por realizar cortes totalmente rectos o por no dañar a los animales que se nos crucen

Conclusiones:

Una propuesta interesante y divertida que pondrá a prueba nuestra habilidad y nuestra paciencia. No es ningún prodigio técnico, pero tampoco lo necesita.

Alternativas:

Fruit Ninja, evidentemente.

Positivo:

- Original y bien desarrollado
- Impecable curva de dificultad
- La cabaña, los siropes y los animales dan algo más de profundidad

Negativo:

- Sigue siendo una fórmula simple

carlos oliveros

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	85
duración	75
total	**75**

Una segunda opinión:

Ha sido una pequeña sorpresa en el último Penny Arcade Expo. No es el juegazo revelación del año pero el control es estupendo y permite hacer partidas cortas. Lástima que sólo esté para iOS.

Rodrigo Oliveros

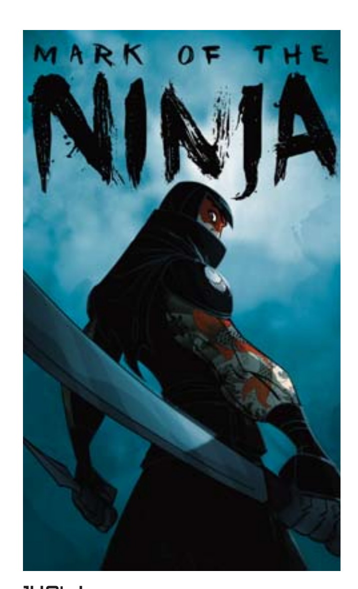


desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** cast · **pvp:** 9,90 € · **edad:** +18

Mark of the Ninja

Ninja Gaiden + Metal Gear Solid + 2D

Exclusivo de XBOX Live Arcade y creado por los canadienses de Klei Entertainment. Mark of the Ninja es el juego de sigilo por excelencia de los últimos años alejándose de los ninjas que se enfrentan a hordas de enemigos y de las masacres divertidas y gratuitas



Particularmente siempre he sido más de juegos de plataforma, acción y lucha. Los juegos donde había que usar la paciencia y aguardar el momento justo nunca me habían hecho tilín salvo honrosas excepciones.

Sin embargo, Mark of the Ninja me cautivó con su estilo mezcla de comic y manga y un diseño de juego totalmente fresco y nuevo. Parece que las 2 dimensiones están resurgiendo.

En el apartado gráfico el juego se mueve con un motor que podría recordar un poco al visto en Rayman Origins, mezclado con el Earthworm Jim de toda la vida.

Las posibles carencias gráficas que pueda tener este título quedan enmascaradas gracias al inteligentísimo y sagaz uso de las luces y sombras ya que, en su mayor parte, los escenarios estarán en penumbra iluminados sólo por una linterna o un

Los ninjas siempre han trabajado de noche, valiéndose de las sombras para acabar con sus enemigos. Esta máxima es ahora más cierta que nunca

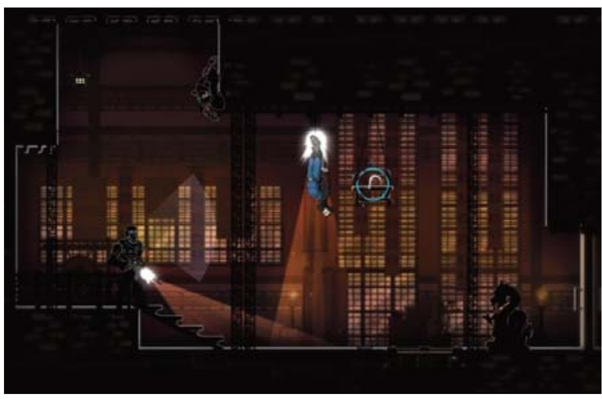
faro ocasional que deberemos evitar si no queremos ser descubiertos. Un buen diseño de niveles y personajes y una peculiar animación son sus bazas más fuertes en lo que a gráficos se refiere.

El sonido es, en realidad, lo que más pasa desapercibido. Si bien sentiremos los “gongs” y música de shamisen durante buena parte de la aventura, esta es más bien tranquila y sosegada para no desentonar con la estética de sigilo que rodea el juego. No obstante, los efectos de audio tienen una reminiscencia anime/cómic que no puede negarse ni ocultarse.

La jugabilidad es el otro punto fuerte de Mark of the Ninja. El control es simple e intuitivo, muy parecido a los clásicos títulos de Megadrive como Shinobi III, y deberemos emplear garfios y cuerdas para pasar desapercibidos entre los guardias y atacarles por detrás. He ahí la dificultad del juego, que presenta una curva de aprendizaje francamente buena y nada brusca. Todo sale como tiene que salir y cuando tiene que salir.

En lo que se refiere a la duración del juego, este podrá completarse en unas 5-8 horas, lo que para un título escargable como este es francamente notable. Además habrá zonas de los escenarios secretas y rutas alternatvas, lo que garantiza que tengamos que pasarnos las 12 fases de nuevo y volvamos a ser un temible ninja.





Conclusiones:

Un gran juego que pasará desapercibido fruto de ser de un estudio independiente y menospreciado por ser descargable. Las 2D aun tienen mucho jugo.

Alternativas:

No recuerdo ningún juego de sigilo en 2D. Por lo menos no en una plataforma actual. *Si buscas infiltración: Metal Gear Solid; Ninjas, Ninja Gaiden; 2D, Rayman Origins.*

Positivo:

- *Su original diseño de personajes y escenarios.*
- *Animación sobresaliente.*
- *Control simple y adictivo.*

Negativo:

- *Tiende a hacerse corto. Queremos más.*
- *Enmascara los posibles píxeles con unas sombras permanentes.*
- *Demasiado estático en ocasiones.*

rodrigo oliveros

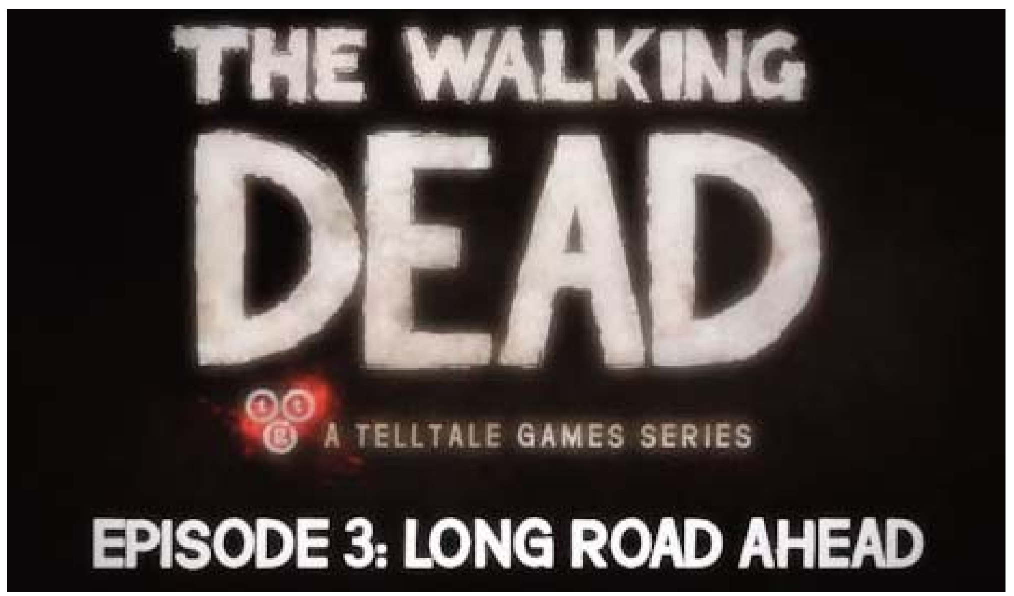
gráficos	80
sonido	65
jugabilidad	80
duración	70
total	75

Una segunda opinión:

Mark Of The Ninja puede parecer demasiado lineal y repetitivo, empleando un planteamiento original pero no demasiado bien llevado a la práctica. Sorprende en un principio, pero la misma mecánica durante todo el juego cansa.

Carlos Oliveros





desarrolla: t. games · **distribuidor:** t. games · **género:** aventura · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 24,99 € · **edad:** +18

The Walking Dead: ep. 3

Long Road Ahead

Continuamos con la tercera entrega del exitoso videojuego desarrollado por Telltale Games. El episodio más violento de todos y el que mejor refleja la angustia emocional de la serie



Tercera parte sin apenas novedades del videojuego por entregas más conocido de los últimos meses. Zombis, disparos, muertes y una serie de giros argumentales que no harán sino, conseguir atrapar más que nunca al jugador. ¿Estás dispuesto a sufrir con el episodio más visceral de todos? Pues adelante, recarga, vigila tu munición, y sobre todo... vigila a tus propios compañeros.

Ciertamente analizar un juego que viene por capítulos es una tarea bastante complicada si tenemos en cuenta que no hay nada nuevo a excepción de la historia o la trama argumental. Técnicamente el juego sigue siendo el mismo de siempre aunque sí se ha visto ampliada su capacidad para sorprender al jugador en cuanto a lo que podamos considerar como "situaciones inesperadas".

Y es en esto donde esta tercera entrega resulta todavía

En Long Road Ahead aprenderemos que la vida de nadie tendrá valor cuando está en juego la de uno mismo

más brutal que las anteriores. Si ya antes nos habíamos quedado hechos polvo en según qué situaciones, en **Long Road Ahead** necesitaremos una buena dosis de calmantes.

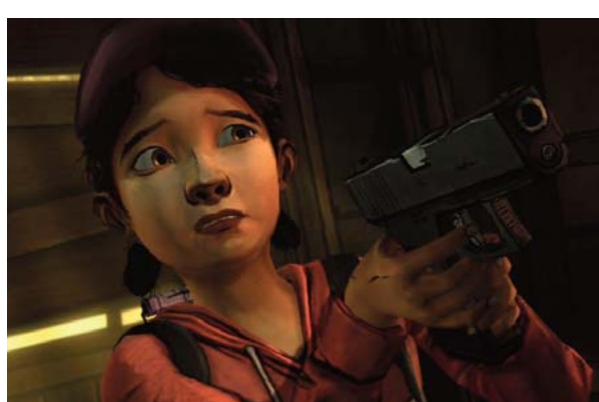
Existen más momentos en los que el jugador no será dueño de lo que suceda en pantalla y para lo que tenga que actuar como un mero espectador, añadiendo ese plus de angustia y desazón que tanto ha destacado a la serie de televisión.

Jugablemente el juego no aporta nada nuevo y no tirará en exceso del intelecto de los jugadores.

De todos --y por el momento-- es el capítulo donde menos veremos peligrar nuestra vida aunque sí la del resto de nuestro grupo. Aquella frase de que "aquí no se salva ni el apuntador" le viene a este episodio como anillo al dedo.

Un capítulo brillante que otra vez llega empañado por el dichoso idioma; íntegramente en inglés y con líneas de diálogo tan fugaces que aquellos menos expertos apenas se darán cuenta de por qué y cómo han tomado una decisión.

En cuanto a su duración, el tercer episodio se muestra a la par que el resto con una aproximación a las dos horas y media jugándolo con calma. Nada que objetar si tenemos en cuenta que es de los juegos más inmersivos que existen actualmente y lo más importante: rejugable.





Conclusiones:

Nada nuevo en el paraíso. La tercera entrega viene con más de lo mismo pero no por ello deja de ser menos interesante. Ahora se ahonda más en el aspecto de supervivencia como grupo más que en la propia acción contra los caminantes, y eso es quizás un soplo de aire fresco a tener en cuenta.

Alternativas:

Con igual temática y tipo de juego, sus anteriores entregas.

Positivo:

- *La expresividad de los personajes.*
- *Rejugabilidad.*
- *Inmersión, otra vez.*

Negativo:

- *No hay novedades.*
- *De nuevo se nos hace corto.*

DANI MERALHO

gráficos	69
sonido	79
jugabilidad	90
duración	60
total	74

Una segunda opinión:

Este episodio 3 conserva todo lo bueno que hicieron que me engancharan a los dos primeros, pero añadiendo más dinamismo, giros argumentales y profundidad.

Daniel Tirador

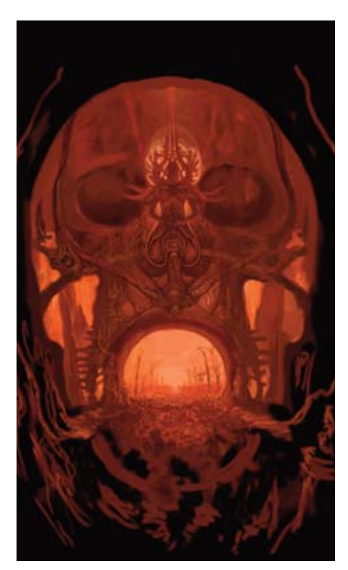


desarrolla: cinemax · **distribuidor:** cinemaz · **género:** crpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 11,65 € · **edad:** +18

Inquisitor

El fin de la humanidad en la era medieval

El estudio ruso Cinemax nos trae una mezcla casi tan perfecta como extraña, aunando elementos de grandes juegos como Diablo y Baldur's Gate con algunos elementos detectivescos para encontrar a los herejes



Cinemax es un estudio ruso que vive entre las sombras, habiendo creado juegos para DSi Ware y alguno que otro para PC, entre ellos el regulero Numen: Contest of Heroes. Pero con Inquisitor, damos un giro completo de 180 grados y nos ofrece un producto que, a pesar de que no va a convertirse en un enorme éxito, es un juego de alta calidad gracias a su propuesta y al mimo que el estudio ha puesto en su criatura.

La llegada del Demonio

Ultherst, una tierra pacífica y creyente, se ve devastada por los Tres Azotes de Dios profetizados por San Ezequiel. Creídos abandonados por Dios, muchos de los aldeanos abandonan la iglesia y empiezan a adentrarse en el conocimiento y la religión pagana o sucumbiendo a las tentaciones del Demonio. A nuestro personaje le ha sido otorgado el rango de Inquisidor, y será nuestro trabajo cortar de

Inquisitor nos propone algo original: Buscar herejes, encontrar pistas que los culpen de ello y conseguir que se forme un juicio para poder ejecutarlos

raíz con los herejes que pueblan Ultherst.

Tres clases, un objetivo

Desde el principio del juego podemos saborear el estilo old-school del juego, pudiendo elegir entre tres clases (Paladín, Sacerdote y Ladrón) y pudiendo elegir los atributos en los que destacar y las magias que podemos estudiar.

Cuando entramos en el juego, vemos que podríamos estar jugando perfectamente a un mod del clásico Baldur's Gate, pero mucho más ágil a lo Diablo, sus principales inspiraciones. Nos encontramos con un juego ágil que a la vez penaliza el hecho de atacar constantemente a los enemigos, debido a lo rápido que se gasta nuestra resistencia.

Por otra parte, las magias y sellos, objetos que lanzan proyectiles que se gastan, consumirán maná.

También hay que mencionar su elevada dificultad, en especial si juegas con el sacerdote, que ve vaciada su vida con dos golpes del primer enemigo del juego.

Lo retro sigue de moda

Melodías y un estilo gráfico que recuerdan constantemente a la saga de Black Isle, pero con más detalles en escenarios, dejando olvidados a personajes y monstruos, cayendo en estereotipos del género, pero sin tener unos grandes medios de producción han sabido crear un juego retro con detalles que encandilarán a los aficionados.





Conclusiones:

Inquisitor sabe sorprender. Tiene aspectos por pulir, pero es un buen punto de comienzo gracias a su particular propuesta y su evolución de personajes.

Alternativas:

Diablo, Baldur's Gate o Icewind Dale son las mejores alternativas, cada una centradas en un tipo de RPG clásico.

Positivo:

- Es divertido desde el inicio
- Hacer quests y buscar pistas es algo novedoso.

Negativo:

- Excesivamente difícil
- Conceptos que no terminan de explicar
- Gráficos irregulares

xavi martinez

gráficos	62
sonido	70
jugabilidad	75
duración	72
total	71

Una segunda opinión:

A pesar de que resulta divertido, es difícil integrarse en el mundo de Inquisitor, debido a la total falta de explicación de lo que haces o qué debes hacer. Sí, obviamente estás subiendo niveles, te haces más fuerte, pero las misiones no dejan de ser las mismas una y otra vez y parece que no tienen fin.

Samuel García





desarrolla: omega · **distribuidor:** namco · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +12

One Piece: Pirate Warriors

¡Vuelve el futuro rey de los piratas!

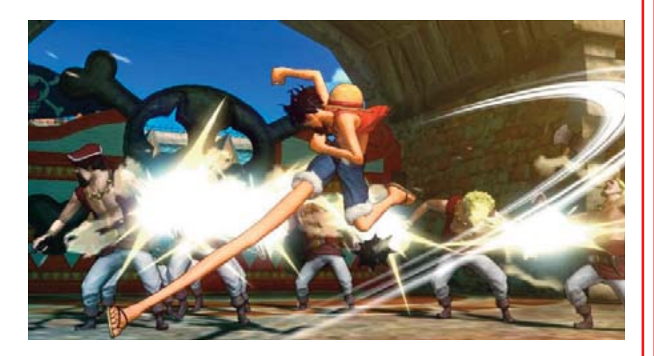
La alianza entre el equipo Omega Force y Bandai ha cumplido con lo prometido y ha revolucionado el formato de videojuegos de One Piece con esta nueva entrega que ya ha vendido más de 600.000 copias en Japón

La obra maestra de Eiichiro Oda sigue demostrando que es una de las licencias más jugosas del mundo del anime y no deja de sumar títulos para todas las plataformas. En esta ocasión, Pirate Warriors, un título exclusivo para Playstation 3, tiene la firma de Omega Force, estudio que ha trabajado con sagas hack'n slash tales como Samurai Warriors o Dinasty Warriors. De esta forma, este título se aleja de la mecánica típica de los juegos de lucha y opta por un sistema utilizado en otras sagas como Bleach o el Puño de la Estrella del Norte.

Este sistema es muy simple y nos moveremos a través de escenarios enormes repletos de multitud de contrincantes con una inteligencia muy escasa que nos ofrecerán una gran variedad de posibilidades: golpes básicos, combos, ataques especiales, etcétera. Todo está permitido y la cantidad y variedad de ataques irá aumentando conforme avancemos en la aventura.

Durante el modo historia nos encontraremos con muchísimos personajes del universo One Piece pero únicamente podremos controlar a unos pocos

La aventura incluirá distintos modos de juego: Historia, Historia Alternativa, Multijugador y Challenge. El modo Historia se divide en distintos capítulos que nos narrarán la historia de Monkey D. Luffy. La mayor parte del tiempo lo controlaremos a él, pero en ocasiones nos pondremos poner en la piel de Roronoa Zorro, Nami y otros compañeros de Luffy.



Los combates contra multitud de enemigos serán la esencia del juego, pero dentro de este caos de lucha desenfrenada tendremos que resolver acertijos a modo de puzles para conseguir avanzar o llegar a un nuevo punto del mapa.

El apartado gráfico resulta bastante cuidado y representa fielmente a la serie

Las peleas contra los jefes finales están llenas de secuencias de vídeos que seguro serán del agrado de los fans. Estas secuencias se alternarán con la acción del videojuego y los combates, dándole un toque muy personal a cada lucha.

Como decíamos, todo el modo historia está planteado para jugar con Luffy (aunque en ocasiones manejemos a otros personajes). Si queremos profundizar más en las historias de otros tripulantes tenemos el modo historia alternativa, que será idéntico a la historia original pero un poquito censurado. En este modo solo lucharemos y avanzaremos, tendremos mucha dosis de acción pero no veremos los eventos finales (jefes finales, vídeos, etcétera). Este modo nos permite jugar con un amigo (a modo pantalla partida), lo que hace que los combates sean más dinámicos y divertidos.

Por último tenemos el modo Multijugador cooperativo (o Challenger), que no es más que un modo "survival" donde podremos competir con distintos adversarios y publicar nuestras puntuaciones en un ranking online.



Conclusiones:

Un título de One Piece que cambia el formato tradicional de los juegos de lucha y apuesta por el ya conocido hack'n'slash, que le da un toque muy personal y original.

Alternativas:

Otros títulos como Bleach: Soul Resurrection o El Puño de la Estrella del Norte también utilizan esta mecánica de juego.

Positivo:

- *Sobriedad gráfica*
- *Excelente modelado de los personajes*
- *Vídeos entre los combates*

Negativo:

- *Modo historia algo corto*
- *Pocos modos de juego*

Marc Alcaina

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	70
duración	65
total	**71**

Una segunda opinión:

Un juego que hará las delicias de todos los fans de esta tripulación pirata. Escenarios y personajes muy cuidados hacen de él una obra muy buena.

Jorge Serrano





desarrolla: lexis · **distribuidor:** namco bandi · **género:** a. gráfica · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800msp/6,99€

RJ Chronicles: One Against All

Una aventura gráfica con sabor añejo

Lexis Numérique se acerca de nuevo al género de las aventuras gráficas con una secuela que, pese a superar al original y mejorar diversos aspectos de la misma, descuida parte del ritmo natural de un videojuego



Las aventuras gráficas tuvieron su época dorada en la década de los noventa. A partir de ahí, parece que el género no acabó cuajando del todo y, salvo contadas excepciones, pocos se han acercad al nivel de los grandes clásicos.

Sin embargo, de vez en cuando aparecen títulos del género sin hacer demasiado ruido, como el título que hoy nos ocupa: Red Johnson's Chronicles, que llega a PlayStation Network con un puñado de buenas intenciones.

Presentado como un título point & click de la vieja escuela, Lexis Numérique -desarrolladora del título- nos invita a tomar las riendas de Red, un investigador privado que colabora con la -nefasta- policía local a la hora de investigar crímenes.

A partir de aquí nos bastaremos de nuestro ingenio e inteligencia a la hora de avanzar durante la aventura.

La ambientación es el punto fuerte de la aventura, con unos personajes y escenarios que pocas veces se han visto en un videojuego

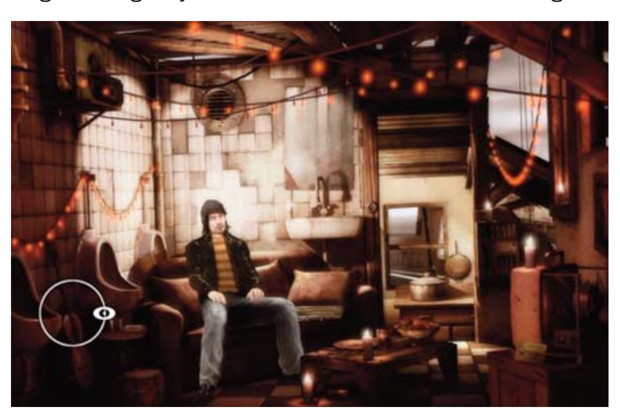
Sin querer desvelar demasiados detalles de esta aventura, podemos afirmar que no faltarán las conversaciones, los puzles enrevesados y las escenas de video donde se visualizarán los momentos más interesentas del guión. Al fin y al cabo, reunir pistas y hablar con testigos es el pan de cada día de un investigador privado, y, cualquier jugador con un poco de curiosidad disfrutará con el guión preparado para la ocasión.

No obstante, y aquí es donde falla la obra, su jugabilidad está anclada en el pasado. La notable historia de Redjohnson's se desarrolla mediante escenarios fijos donde resolver puzles, interrogar testigos y examinar punto por punto cada centímetro del escenario. Y, pese a que la ambientación de la obra es más que notable, el ritmo del juego es demasiado lento para engancharnos a la aventura.

Este detalle se ha intentado suavizar incluyendo puzles dinámicos, a contrareloj y escenas integradas de Quick Time Events, pero el resultado no es del todo favorable.

Si nos perdemos, tendremos acceso a un sistema de pistas muy bien integrado -en forma de personaje- que nos ayudará por una pequeña suma de dinero.

Lo mejor de la obra, dejando a un lado la trama, es su ambientación, a caballo entre el glamour del cómic y los clásicos del cine negro.





Conclusiones:

Red Johnson's Chronicles: One Against All es una obra que enganchará a aquellos jugadores que tengan una paciencia a prueba de balas. Su historia y ambientación son notables, pero el ritmo del juego desesperará a más de uno.

Alternativas:

Las obras de Péndulo Studios como New York Crimes o la serie Runaway son títulos mucho más dinámicos y divertidos.

Positivo:

- Una ambientación única.
- El guión.

Negativo:

- La jugabilidad no se ha adaptado al mando de PlayStation.
- El ritmo de juego.

víctor Moyano

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	40
duración	60
total	**62**

Una segunda opinión:

Las aventuras gráficas de corte clásico no acaban de casar con las consolas de sobremesa. Es necesario ofrecer algo más, cómo en su momento intentaron Farenheit y Heavy Rain. No se puede dejar todo el peso al apartado técnico. Es necesario incentivar al jugador con herramientas más dinámicas.

José Barberán



desarrolla: wayforward · **distribuidor:** majesco · **género:** beat'em up · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 7'99 €/800 MS

Double Dragon Neon

El retorno de un clásico ochentero

Double Dragon ha vuelto para su vigésimo quinto aniversario con un título que bebe directamente de sus fuentes originales pero optimizándolo a los tiempos modernos, lástima que parte de su encanto se haya quedado por el camino



Se dice muy pronto "han pasado 25 años desde el primer Double Dragon" y ahora mismo estamos aquí, celebrando su aniversario con Double Dragon Neon, un reboot de la saga de beat'em up realizada por Wayforward, conocidos por juegos como Contra 4, entre otros.

Este Neon nos iba a prometer volver a jugar a ese juego tan querido por los fans, pero se han quedado a medio gas.

En primer lugar, el juego nos presenta de nuevo a los hermanos Jimmy y Bimmy... quiero decir, Billy Lee, en su aventura por salvar a Marian, la novia del segundo. Esta lucha les llevará a pelear contra maleantes, bandidos, malhechores y facinerosos por la ciudad... e incluso por el espacio exterior, en un inesperado giro argumental.

Las principales novedades de este reboot no se encuentran únicamente en el plano gráfico, que como podemos observar, se

Ya sea sólo o con un amigo, Double Dragon nos hará pasar un rato entretenido a pesar de su, a veces, elevada dificultad

trata de un juego realizado con modelos poligonales en fondos prerrenderizados. No se aprecian ralentizaciones en los momentos de acción, únicamente cuando aparecen nuevos enemigos y antes de pelear con ellos.

Las novedades en el sistema de control resident especialmente en los cassettes que los enemigos soltarán o podremos encontrar y comprar a lo largo del juego. Estos cassettes se dividen en dos clases, habilidades y posturas. Las primeras son unos ataques especiales con los que podremos librarnos más rápidamente de los enemigos que haya en pantalla y las segundas nos ayudarán pasivamente en nuestra forma de combatir y en nuestros estados. A medida que vayamos obteniendo más cassettes de una misma, esa habilidad o postura irá aumentando su poder. También podremos mejorarla con las piedras que nos den algunos bosses al derrotarlos.

La dificultad es aquello que sí han mantenido del original, y nos encontramos con un título exigente, a veces injusto, gracias a los problemas de control y sistema de colisión de golpes, ya que parece que en muchas ocasiones los enemigos tienen más rango que nosotros.

Por otra parte, aquellos nostálgicos de la saga se verán irresistiblemente atraídos por la melodía más recordada de la saga, el comienzo del primer nivel.





Conclusiones:

DDN es un juego que a duras penas resulta entretenido, que ha dejado atrás aquello que hizo especial al original, además, jugarlo solo resulta duro y bastante aburrido.

Alternativas:

Scott Pilgrim contra el Mundo es un juego superior en todos los aspectos, más nivelado y mucho más entretenido.

Positivo:

- Guiños divertidos que rozan la parodia y el homenaje.
- Diversas habilidades.

Negativo:

- Muy repetitivo.
- Aburrido para un solo jugador.
- Enemigos nada originales, que se repiten constantemente.

xavi martinez

gráficos	55
sonido	65
jugabilidad	62
duración	60
total	**59**

Una segunda opinión:

Nada de Double Dragon Neon resulta original, imaginativo o incluso divertido. La historia es completamente absurda, el control frustrante y la actitud de los personajes innecesaria. Al menos se puede decir que han conservado su dificultad.

Javier Verdú


Google
bq readers
Avrha
Mi bq y yo
canal bq tv
Calendario
Galería
Correo
Música
Cámara
E-Book
Navegador
Descargas

Remakes:
R-Type 128K Remake

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



Uno de los matamarcianos más recordados de los ochenta no podía quedar sin ser trasladado a los ordenadores domésticos. Y así fue. R-Type gozó de múltiples versiones que podíamos jugar en la comodidad de nuestro hogar, pero de estas muy pocas consiguieron hacerle justicia realmente a la máquina original.

La versión de Amstrad CPC, concretamente, era un port de la versión para ZX Spectrum, una práctica que no era extraña en la época. Han tenido que pasar 25 años, pero al fin alguien ha conseguido que el ordenador personal de Alan Sugar reciba una versión que exprima sus posibilidades.

Y qué versión, oigan. Es increíble que estemos hablando de un Amstrad, pero es que 128K dan para mucho si se usan bien, y los chicos de Easter Egg los han usado estupendamente. Tenemos incluso una intro animada, algo impensable y que nos hubiese dejado haciendo eses en aquellos días. Las músicas, sprites y jugabilidad del original están presentes en esta nueva versión y la paleta de colores del Amstrad saca un lustre estupendo a un trabajo prácticamente redondo.

Y digo prácticamente porque al fin y al cabo hablamos de una máquina que tenía sus limitaciones. El scroll se antojo brusco, más que en la versión original de la que sacrifica parte de velocidad. Pero así y todo, este remake de R-Type a cargo de Easter Egg es un trabajo titánico que puede jugarse en emuladores sin ningún coste.

Plataforma original:
Arcade

Año lanzamiento original:
1987

Título original:
R-Type

Plataforma remake:
CPC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Turbo Girl Project

Turbo Girl, uno de los primeros juegos de Dinamic para el recuerdo que escondía, tras una explosiva portada de Luis Royo, un shooter vertical que cambiaba las usuales naves por una chica en moto. Ingredientes de éxito.

Si contamos con que no solo teníamos que movernos y disparar sino también saltar, y que había jefes finales, tenemos carne de clásico. Y su correspondiente tributo se lo dan los chicos de Computer Emuzone, a través de su desaparecido sello CEZ Games Studio. Kendroock, Ender y la música de Los Insociables firman un trabajo magnífico. Un homenaje de diez.



Plataforma original:	**Varios**	**Plataforma remake:**	**PC**
Año lanzamiento:	**1988**	**Valoración de GTM**	★★★★★
Título original:	**Turbo Girl**	**PVP:**	**gratis**

Target: Renegade

Un título surgido de la sombra de Renegade que, especialmente los usuarios de Amstrad CPC, recuerdan con gran cariño. Se merecía un remake a la altura, y eso mismo han debido pensar en el grupo Viridis Cosmos Games, porque su tributo rebosa voluntad y mimo.

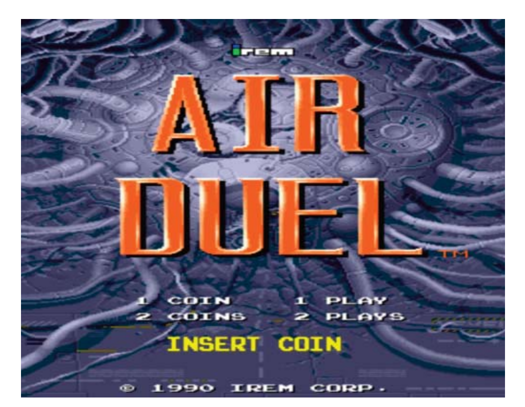
Su reinvención de este juego mantiene la jugabilidad del original, lo cual ya es un éxito, pero incorpora un modo gráfico con sprites en 3D renderizados, basados en los originales. La verdad, un poco feotes, pero la intención es lo que cuenta, y no hay nada que objetar al resto. Un clásico que aún hoy divierte en cantidad.



Plataforma original:	**Varios**	**Plataforma remake:**	**PC**
Año lanzamiento:	**1988**	**Valoración de GTM**	★★★★☆
Título original:	**Target: Renegade**	**PVP:**	**gratis**



Air Duel





FICHA **Año**: 1987 - **Plataforma**: recreativa - **Género**: shooter

Helicópteros, aviones, tanques y bosses enemigos. Todo eso y algo más es lo que define a Air Duel, un arcade al uso con retazos post-apocalípticos

Título facilón entre los de su estirpe, **Air Duel** es otro de los clásicos estrella nacidos durante la prolífica década de los años noventa. Una época que reflejaría tanto en juegos como en películas los resultados de una era postnuclear alimentada por la Guerra Fría y Chernobyl a la cabeza. El último extertor de lo que un día habían sido las recreativas en Occidente.

Desarrollado y publicado por **Irem** en 1990, la joya que daría lugar a su secuela, **Air Assault** (1993), estaba montada sobre una placa M-72 también propiedad de la misma compañía, y provista con una paleta de 512 colores que corría por medio de un procesador compatible con los **8086** que entonces diseñaba Intel. Un juego que pese a no destacar ni ser recordado como uno de los mejores, sí cumplía con una serie de características que lo convirtieron en uno de los títulos más buscados a día de hoy:

En primer lugar nos encontramos con que en **Air Duel** el jugador podrá escoger con qué aparato de las dos opciones presentes podrá liarla parda --y es aquí donde surge la principal característica que diferencia a este juego del resto-- con la posibilidad de poder hacerlo siempre al comienzo de cada nivel. Ya bien a los mandos de un "**Fighter**" como a bordo de un helicóptero, podremos crear diferentes estrategias ya que cada uno de ellos funciona y se maneja de forma completamente distinta al otro, pudiendo convertir al juego de un modo u otro, en casi un paseo o en algo completamente injugable (personalmente me quedo con el "fighter", mucho más versátil y tradicional).

Una de las pegas que se le puede achacar a este título, es el hecho de que no tendremos más armamento que el que nos

Irem: Desarrollo y ensamblaje de cabinas y hardware

Creada en 1974 bajo el nombre de IPM (International Playing Machine), la compañía de Hakusan (Japón), ha pasado por diversos altibajos a lo largo de toda su historia como desarrolladora de entretenimiento. Ni siquiera su cese como desarrolladora de videojuegos pararía las ansias de esta compañía. Un enorme varapalo que sin embargo, y actualmente, no le ha impedido resurgir cual ave fénix de sus cenizas para que los creadores de clásicos como R-Type y Moon Patrol, todavía hoy se dediquen a distribuir y desarrollar videojuegos para máquinas tan actuales como Playstation 3. Muchos de los cuales sólo han salido de Japón a través de la Playstation Store.



La jugabilidad de Air Duel mejora si de entre nuestras opciones jugables, desechamos el helicóptero y nos decantamos por la otra aeronave

ofrecen de base, con la posibilidad de ir aumentando el poder del disparo principal a base de recoger items, y el secundario a

El diseño es quizás en algunos momentos, un tanto desalentador debido a que nos encontraremos con zonas repetitivas y enemigos demasiado simples

modo de ataque devastador, este último de uso limitado.

Gráficamente el juego cumple y goza de bastante detalle tanto en las texturas como en los sprites debido a la ya mencionada paleta de colores y al arte hecho a mano. El diseño es quizás en algunos momentos un tanto desalentador debido a que nos encontraremos con zonas muy repetitivas y enemigos a veces tan simples que dudaremos si estarán confeccionados por el mismo creador. Obviamente se queda corto ante otros clásicos algo más recientes, y aunque no sea éste su fuerte, podemos decir sin equivocarnos que Air Duel a nivel general, saca músculo ante otros arcades de calidad.

Su **banda sonora** es excelente. Tanto que incluso se han permitido la licencia de incluir algunas de sus piezas en otros títulos. Ejemplos como Gunforce 2, Metal Slug 2 y Metal Slug 3 entre otros, que decidieron incluir restos y remixes en alguno de sus niveles, son una buena prueba de ello.



La **jugabilidad** de Air Duel mejora si es que decidimos desechar el helicóptero para acometer las sucesivas misiones. No es que no resulte mortífero , pero falla en el hecho de que sus ataques se dirigen hacia los lados y siempre dependiendo de hacia dónde movamos el joystick, convirtiendo la comodidad y sensación de maniobrabilidad que sí tenemos con el "Fighter" en un auténtico desastre.

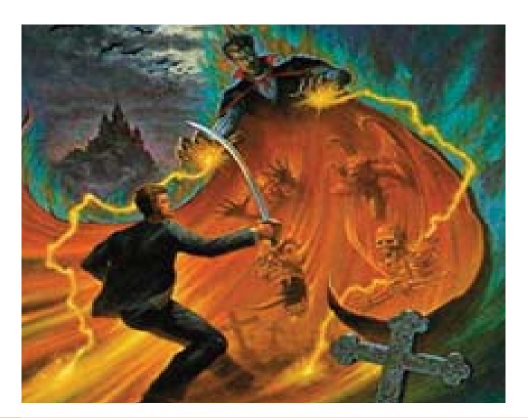
Con una dificultad escalable que se va haciendo más endemoniada a partir de la segunda fase, **Air Duel** combina zonas relajadas junto con otras demasiado complicadas, creando una curva de dificultad que a veces nos parecerá exagerada. Pero pese a ello, no es un título nada complicado.

Otra pega que podemos achacarle a este título, es el hecho de que el jugador en ningún momento se sentirá poderoso y dominador de la situación. Ni siquiera, y pese a ser derrotados una y otra vez, tendremos la sensación de que el enemigo es contundente y peligroso como debería de ser.

DANI MERALHO



Master of Darkness





FICHA **Año**: 1992 - **Plataforma**: sms/game gear - **Género**: plataformas

Un psicólogo tiene que enfrentarse a una horda de monstruos de ultratumba con el objetivo de derrotar a Drácula, responsable de una serie de asesinatos atribuidos a Jack el Destripador. Pero, un momento, esto no es Castlevania...

No podemos negar de ninguna forma que Castlevania fue un gran título y uno de los juegos estrellas de Nintendo. Tal fue su éxito que para la primera consola de la compañía nipona aparecieron tres entregas en exclusiva.

Pero SEGA, viendo que no iba a poder conseguir en aquel momento una parte de ese pastel, decidió dar un paso al frente y dio lugar a este Master of Darkness. No sabemos si decir exactamente que es un plagio descarado de la saga de Konami o simplemente un atrevimiento por parte de SEGA de crear un juego que siguiese sus mismas pautas. Fuera como fuere, Master of Darkness fue un gran título que no tenía nada que envidiar a la saga Castlevania.

Desde el primer momento en el que comenzamos con la aventura del Dr. Social, no podemos más que encontrar similitudes. El juego es un plataformas de acción en 2D en el que tendremos que combatir contra multitud de enemigos como murciélagos, zombies, perros y muñecos de cera entre muchos otros. Pero en vez de luchar con un látigo, nuestro protagonista cuenta desde el principio con un débil cuchillo. En las fases encontraremos máscaras flotantes



Los escenarios del juego nos llevaban desde los canales de Londres a una casa de cera

que nos podrán dar botellas de vida, y diferentes armas que van desde hachas a floretes, cada una con su rango y potencia. Además, disponemos de un arma a distancia como pistolas o bombas con munición limitadal.

En cuanto al control, el Dr. Social se maneja perfectamente y en ningún momento tenemos la sensación de perder el control sobre lo que está pasando. Quizá en la saga de Konami, el perder el control del personaje al saltar hacía que aumentase su dificultad (al igual que en Ghosts n' Goblins de Capcom), pero aquí podemos cambiar la dirección del salto, haciendo que este tipo de muertes sean menos frecuentes.

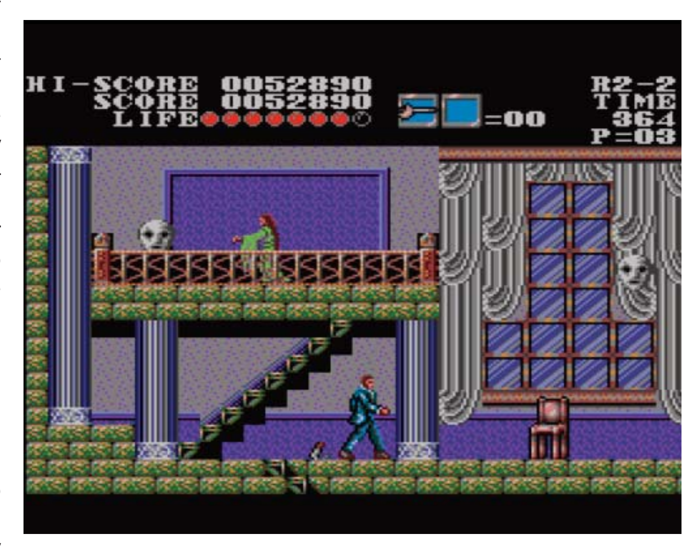
Pero no por ello este título era un juego fácil, pero sí presentaba una curva de dificultad muy bien estructurada, y los problemas comenzaban a surgir a partir de la tercera fase, donde la estructura de los escenarios y los enemigos suponían un verdadero reto para el jugador.

Como podéis comprobar por las pantallas, SEGA consiguió que Master of Darkness llevase casi al límite la Master System (aunque también existió una versión en Game Gear) en cuanto a escenarios y a música. Cumpliendo con su homenaje, los detalles se encontraban en cualquier lugar, y el modelado de los personajes era excelente, en especial el del pratognista y los jefes finales. En cuanto a la música, los efectos de sonido y las melodías que acompañaban cada fase eran de una calidad sobresaliente, explotando los canales de sonido de la consola.

Si os habéis aburrido del látigo, es hora de ayudar al Dr. Social.



En MoD tenemos unas extrañas máscaras flotantes que nos aportarán nuevas armas que usaremos contra los enemigos



Visualmente, nos encontramos con un sumo cuidado en los detalles y en las animaciones y modelado de personajes

Xavi Martínez

Los juegos de Rurouni Kenshin



El Guerrero Samurai, como fue bautizado en su emisión española en Canal +, vuelve a estar de actualidad. La obra magna de Nobuhiro Watsuki ha vivido un intenso revival en los últimos años en su país de origen



Nuevos OVAs (Shin Kyoto-Hen, que explican de nuevo la saga de Kyoto), nuevos videojuegos y una película de imagen real producida por la Warner Bros. con bastante buena pinta. Además, Watsuki ha vuelto a dibujar un nuevo episodio de la serie para el tercer número de agosto de la revista semanal Shōnen Jump, hecho que muestra que la resurrección del fenómeno Kenshin ha obligado al autor original a volver a los lápices. Y aunque esta serie siempre ha estado ligada al mundo de los videojuegos -todos sabemos que el autor admitió abiertamente haberse inspirado en algunos personajes del clásico de SNK Samurai Shodown, juego para el que posteriormente Watsuki diseñó algunos personajes.

Pero a pesar de todo ello, y si nos atenemos a las cifras, la verdad es que no ha gozado de muchas adaptaciones consoleras, si obviamos la saga Last Blade, claramente inspirada en este manga. Un total de cinco juegos de calidades bastante dispares y algún cameo es lo que tenemos entre manos. Y en este artículo repasamos cada uno de ellos.

A pesar de ser una de las series más populares y longevas de Japón, apenas ha llegado a los videojuegos. Repasamos sus cinco títulos



Rurouni Kenshin: Ishin Gekitōhen

El primer videojuego basado en esta serie apareció justo cuando el anime se estaba haciendo popular en Japón, por lo cual sólo abarca los 7 primeros tomos del manga original. Se trata de un arcade de lucha 3D al estilo Tekken, tan populares a mitad de los '90, programado por Zoom Inc. responsable de la controvertida saga Zero Divide. El principal problema del juego es que posee un engine bastante pobre y aunque se deja jugar, luce unos modelos poligonales bastante justitos y una cantidad de movimientos por personajes sumamente limitada. Aun así, la ilusión nos pudo por ser la primera vez que podíamos controlar a Kenshin en un videojuego. El modo historia, precedido por unas vistosas escenas anime, nos pone en la piel del protagonista, que deberá enfrentarse a Sannosuke y su gigantesca Zanbatou, que después de ser derrotado se unirá a nosotros, pudiendo cambiar de personaje antes del combate. Una vez el equipo está completo, deberemos enfrentarnos a Jinn-e Udo y al Oniwabanshu (Hyottoko, Shikijo y Han'nya) liderado por Aoshi Shinomori, que hace las veces de enemigo final -y que es mi personaje preferido de la serie, como muchos habréis podido deducir-. En el modo VS podremos controlar a todos estos personajes. Podemos desbloquear algunos luchadores ocultos como Kaoru Kamiya (al superar el modo historia) o Hajime Saito (pasarse el juego en modo Hard) sumando un total de 9 personajes, cosa que no acababa de estar mal del todo en aquella época. Un juego sin demasiada calidad. Para fans de la serie, que son los que sabrán vislumbrar las limitadas pero existentes virtudes de este disco.



Plataformas
- PlayStation

Año
- 1996

Género
- Lucha

Desarrolla
- Zoom Inc.

Rurouni Kenshin: Jūyūshi Inbō Hen

En diciembre de 1997 aparecía el segundo juego basado en la serie. Tras las peleas que vivimos en Rurouni Kenshin: Ishin Gekitōhen, para Jūyūshi Inbō Hen cambiamos radicalmente de género: esta vez estamos delante de un RPG a la japonesa con combates por turnos y vistosos gráficos en 2D, cercanos a los típicos RPGs de Super Famicom pero con un punto más de detallismo, gracias a las bondades que permite un sistema de 32 bits como la nueva PlayStation de Sony.

El juego presenta una historia completamente nueva y alejada del manga o la serie de animación, así como dos nuevos protagonistas, uno masculino y uno femenino. En los combates, el juego gana en espectacularidad pasando a la típica vista de VS Fighting en 2D donde los personajes aparecen estilizados y detallados, con unos ataques muy vistosos y fieles a la serie, mientras que cuando exploramos el mapeado son mostrados como los típicos cabezones o Super Deformed.

La verdad es que el juego es bastante bueno: luce unos gráficos elaborados, combates espectaculares, una buena banda sonora y una ambientación más que decente. La única pega es que está en japonés y para los que no controlamos el idioma esto es un hándicap importante. Nunca se editó en otro idioma. Aun así, gracias a Internet y a una buena guía conseguiremos ir avanzando sin muchos problemas, aunque está claro que la experiencia de juego no es completa. En definitiva, un juego digno de la serie y bastante mejor que el anterior, aunque sean de generos totalmente distintos.



Plataformas
- PlayStation

Año
- 1997

Género
- RPG

Desarrolla
- Pandora Box



Rurouni Kenshin: Enjō! Kyōto Rinne

Primera y única incursión del samurai pelirrojo en PS2. Habían pasado casi 10 años desde que los dos primeros títulos de la serie vieran la luz. Y la espera se salda con un juego con el que los fans de la saga pueden disfrutar como enanos.

En esta aventura/juego de lucha 3D (durante los combates nos podremos mover libremente por el escenario) presenciaremos la historia de Kenshin desde el combate contra Jinn-e Udo hasta el trágico final de Makoto Shishio, de una manera totalmente fidedigna, con un apartado gráfico sobresaliente pero que rasca un tanto a nivel técnico. El engine pega algún que otro tirón sin importancia pero se le puede perdonar. Pero sobre todo goza de una espectacularidad a tener en cuenta.

El juego, además, no es demasiado complicado de jugar para un profano del japonés, ya que casi todos sus niveles son combates. Aunque en algunos fragmentos (sobretodo cuando llegamos a las ciudades) necesitaremos algún que otro 'faq' que nos desvele qué carajo hay que hacer. Pero con la un poco de pericia a la hora de encontrar las herramientas adecuadas en Internet, no supondrá mayor problema el avanzar.

En definitiva, un juego bastante cuidado en todos los aspectos y que se revaloriza más cada día que pasa, así que si sois fans de Kenshin, cuanto más esperéis en haceros con él peor. Mención especial a la intro del juego, con versión instrumental de la canción 1/3 Junjou na Kanjou del grupo Siam Shade, que es una de las canciones más emblemáticas de la serie y posiblemente del mundillo del anime en general.



Plataformas
- PlayStation 2

Año
- 2006

Género
- Aventura/lucha

Desarrolla
- Banpresto

Rurouni Kenshin: Saisen

Juego de lucha 2D (con personajes poligonales) de reciente aparición en Japón, aprovechando la antes mencionada segunda juventud de la serie. Con 24 personajes a elegir que engloban la serie desde el inicio hasta el fin de la saga de Kyoto, con algunos invitados de la saga Jinchuu como Enishi Yukishiro, tenemos un arcade de peleas de lo más completo, muy trabajado a todos los niveles y que le confieren en el que posiblemente sea el mejor de la serie.

Lo mejor de todo es su amplísimo plantel de personajes, que saciará hasta a los aficionados más exigentes. Todos o casi todos los personajes importantes están perfectamente representados, con sus ataques característicos que se sucederán a través su correspondiente escena cinemática.

Es cierto que si intentamos buscarle defectos también le encontramos unos cuantos: el estilo gráfico que intenta emular la caligrafía ancestral típicamente japonsa, con enérgicos brochazos de tinta, puede no convencer a algunos fans por estar algo alejado de la serie original. Además, como juego de lucha quizás no es tan rápido como un juego de Capcom, y la respuesta a los controles no es tan precisa, aunque tiene una jugabilidad de lo más decente.

También, ya puestos, podrían haber incluido algún que otro personaje molón más, pero en definitiva, se trata de un juego de compra obligada para los fans de la serie y quizás un juego más para el aficionado de a pie, ya que como juego de lucha, obviamente los hay mejores. Por último comentar que la intro es preciosa, con la canción Sobakasu de Judy & Mary.



Plataformas
- PSP

Año
- 2011

Género
- Lucha

Desarrolla
- Namco Bandai



Rurouni Kenshin: Kansei

Debido al éxito de la primera entrega, este pasado 30 de agosto (coincidiento prácticamente con el estreno de la película de imagen real) apareció en Japón la secuela de Rurouni Kenshin: Saisen con suculentas novedades. La primera y mas significativa la encontramos ante el plantel de luchadores, ya que para esta ocasioón la cifra de personajes aumenta a 30, con algunos tan variopintos como Yahiko adulto, Han'nya, Kanryu Takeda o el Capitán Sagara. Así mismo, y a pesar de ser un juego de lucha, el argumento se ha cuidado de tal manera que ahora el modo historia está mucho más elaborado, con multitud de escenas sacadas de la serie de TV y las tres series de OVAs existentes (la última de ellas aparecida en 2011). Todo ello servirá para narrar la historia con mucho más detalle.

Pero para justificar la salida de un nuevo juego de lucha con tan poco espacion con su antecesor, hay que pulir una serie de detalles que lo respalden al margen de los ya mencionados. En ese aspecto la jugabilidad también ha sido pulida notablemente, lo que mejorará sin duda la experiencia en el modo VS, que ya en la anterior entrega estaba bastante bien.

En Japón ha aparecido dos ediciones del juego; la simple por unos 4000 yen, más o menos unos 40€ al cambio; y la edición coleccionista, con varios extras, como abanicos con ilustraciones exclusivas (todo muy japonés) por casi 7000, la cual se dispara hasta unos ya importantes 70€ si decidimos importarlo desde allí. Sea como fuere, un juegazo que ningún fan de Kenshin puede dejar pasar. O al menos no debería.



Plataformas
- PSP

Año
- 2012

Género
- Lucha

Desarrolla
- Namco Bandai

Jump Super Stars/Jump Ultimate Stars

Curioso y divertido juego de lucha al estilo Super Smash Bros. con los protagonistas de las series más importantes del semanario de manga juvenil Shōnen Jump. Series como Dragon Ball, Yu Yu Hakusho, Captain Tsubasa, Hokuto no Ken, Kinnikuman, Slam Dunk, Saint Seiya, Naruto, One Piece o Bleach están presentes en el juego con una media de entre 3 y 5 personajes controlables por serie y otros tantos que hacen las veces de 'strikers', con lo que tenemos una cifra de personajes terroríficamente alta. Por supuesto Rurouni Kenshin está fielmente representada, con varios personajes como Kenshin, Sannosuke o Saito, y otros de apoyo. También es resultón el sistema de crear equipos, ya que tendremos que crear una página de un manga; los personajes controlables son viñetas grandes (a más grande más poderoso, porque tenemos varias versiones de un mismo personaje -ejemplo: Goku SSJ, Yusuke versión Makai, etc...-) y los personajes de apoyo son viñetas pequeñas. De esta manera se crea un equilibrio entre personajes poderosos y débiles. Cada uno tiene sus ataques característicos, algunas veces representados de forma caricaturesca. Los personajes carecen de voz, ya que hay que tener en cuenta que están basados en la versión manga, no anime, y por lo tanto aparecen bocadillos con las frases y los ataques especiales, como si estuviéramos leyendo un cómic. Debido al éxito de la primera parte apareció una secuela mucho más grande en todos los aspectos al año siguiente. Si te consideras fan del shōnen manga, no te puedes perder este juego.



Plataformas
- Nintendo DS

Año
- 2005/2006

Género
- Lucha 2D

Desarrolla
- Ganbarion



Crónicas de Un Experto Espadachín en la Era Meiji

Nobuhiro Watsuki, autor original del manga, afirmó que quería crear una serie distinta a lo que venía siendo habitual deentro de las páginas de semanario de manga juvenil más popular de Japón, y queda claro que lo logró: Rurouni Kenshin es una serie que contiene un interesante trasfondo histórico ya que se inspira en hechos reales del país del Sol Naciente, como el fin de shogunato Tokugawa y con él, el fin de las castas y el nacimiento de la era Meiji, así como la consecuente abertura del Japón a Occidente, siendo Kenshin uno de los guerreros de la restauración.

A su favor cuenta con un dibujo espectacular y una trama que engancha, descubriendo poco a poco detalles del turbulento pasado del protagonista a través de viejos enemigos que vuelven para consumar su venganza. Sin duda una de las mejores series de los '90, y para mí -y esto generará polémica- muy superior a otros manga con toques pseudo-folklóricos actuales como Naruto y Bleach, realmente flojos a mi humilde parecer, basados en fórmulas populistas y que realmente no aportan casi nada nuevo, aunque está claro que cada generación tiene sus series predilectas.

Pero dejando de lado valoraciones subjetivas, y volviendo al terreno que nos interesa, los videojuegos, lo cierto ess que Rurouni Kenshin merecía mejor suerte en general, pero al menos parece que últimamente empiezan a aparecer buenos títulos, como los dos de PSP. Ahora con todo este renacimiento de la serie, esperamos y deseamos que se prodiguen más. Y soñamos, ¿por qué no? que acaben llegando a Europa.



Aoshi
pixfans.com

El juego que da el Virus-T



Seguro que si nombro la palabra zombi, os vienen a la cabeza cientos de nombre de películas, series, videojuegos, cómics o incluso libros, relacionados con los hambrientos y alegres caminantes

No hay que negarlo, están en su **edad de oro**. Sino ¿cómo se explicaría que Nintendo tenga de lanzamiento un título exclusivo, compartiendo pódium con su fontanero más carismático, donde los zombis sean los protagonistas?

Desde los inicios de los videojuegos nos hemos encontrado con diversos títulos en los que teníamos que sortear o aniquilar a estos magnates de la carne fresca. La mayoría de las plataformas ha recibido a los zombis con los brazos abiertos, aunque no siempre han brillado tal y como está pasando con esta generación.

Ya en los tiempos de la **Atari** o la **Commodore 64** nos encontrábamos con títulos que jugueteaban con el RPG o el *scroll* en 2D. Un años después, en la **NES** aparecían obras como **Zombie Nation**, **Friday the 13th** o el mítico **Ghosts 'n Goblins**, donde la acción o el *survival horror* tomaban un poco más de protagonismo. Se empezaba a vislumbrar que los zombis iban a ser enemigos polivalentes dentro de la industria.

Demos un gran salto hasta la presente generación. Podemos contar por decenas los títulos en los que los muertos vivientes son la estrella. Desde juegos con inicios en otras generaciones, como **Resident Evil**, hasta nuevas sagas como **Dead Rising** o **Lelf 4 Dead.** Ahí no queda la cosa, los infectados han calado tan fuerte entre los jugones que en contables ocasiones, se hace más famoso un *mod* con zombis que el propio juego en sí.

Por atrás os hablaba sobre **la polivalencia de los no-muertos**, ya que han pisado multitud de géneros a lo largo de los años. La acción y el terror han sido sus predilectos, y parecía que la cosa, últimamente, se estaba estancando. Después de tanto FPS y mata zombis, parece que alguien ha tenido la genial idea de revivir a los come cere-

Ya desde tiempos de Atari o Commodore 64 se empezaba a vislumbrar el potencial de los zombis como enemigos en los videojuegos



bros. Y creo que es muy importante a lo que se está llegando. Dos nombres están y van a dar mucho que hablar. **DayZ** y **Project Zomboid.**

Ambos tienen un par de características en común, proyectos que nacen paralelamente a grandes producciones y que, sin presupuestos millonarios, consiguen crear un videojuego de una altísima calidad. Y en cuanto a jugabilidad, no hay otro objetivo que la supervivencia, y de la más exigente. Aquí es donde radica la diferencia respecto a otras épocas.

DayZ, es un *mod* en fase *alpha* que ha sido creado por una sola persona, Dean "Rocket" Hall, usando el motor del Arma II, título de acción bélica multijugador. El caso de este juego ha sido muy llamativo, ya que Arma II lleva a la venta desde el 2009, pero hasta las últimas ofertas de verano de Steam, no se había puesto en boca de todos. ¿Por qué? Por el simple hecho de que existe el *mod* DayZ. Es un nuevo caso Minecraft, en el que un desarrollador rompe el mercado con un título en fase temprana, en el que prima la jugabilidad adictiva y distinta a lo existente en el mercado. En este caso, te echan en mitad del monte con un par de objetillos para que sobrevivas en medio de un holocausto zombi. Y a disfrutar, y **experimentar lo más cercano a lo que sería un desastre de esta índole.** Por supuesto, tu único enemigo no serán los *walkers*, sino los humanos, que al igual

DayZ es un título creado por una sola persona y usando el motor de Arma II. Este título, puesto a la venta en 2009 no ha sido capaz hasta ahora de tener cierta relevancia. Y lo ha conseguido gracias a un mod no oficial de un género tan diferente

project ZOMBOID

Project Zomboid es un título indie y uno de los más votados en el pasado Steam Greenlight. Apostando por el subgénero sandbox, pero en un modo extremo. Una ciudad por delante en la que vamos a tener que sudar para poder sobrevivir. Aun se encuentra en fase alpha

que tú, se llevarán por delante todo lo que encuentren, ya que a falta de pan, buenas son tortas.

El otro caso muy parecido es el de **Project Zomboid**, que es probable que lo conozcáis porque hace unos días salió entre los más votados en Steam Greenlight. Título indie, en fase alpha y con temática zombi. Aunque esta vez con la peculiaridad que es un **género sandbox** (visto en títulos de mucho más presupuesto como Dead Island), pero de los de verdad... no los que pareces un mensajero, sino de los que tienes toda la ciudad para ti y **apáñatelas para sobrevivir**. Vista isométrica y gráficos sencillos para lo que es un tinglazo de supervivencia pura y dura.

Llegados a este punto, **la reflexión positiva** de todo esto es que **la experiencia zombi ha sabido darse una vuelta de tuerca**. Aunque las grandes compañías se empeñen en meter los zombis hasta con calzador y crear juegos de acción tildados de survival, siempre nos quedarán **los desarrolladores independientes que nos alegren la mañana.**
Está claro que si algún día salgo a la calle y me encuentro con un amigable comecerebros, no seré yo el que me quede hablando de que tiempos pasados siempre fueron mejores...

Alex Llorca
guiltybit.com



Machacándonos el Joystick_

El podcast que le toca los píxeles al mundo del videojuego.

Donkey Jote de la jungla

Los videojuegos también son cultura

www.machacandonos.com

Panda de gandules cognitivos



¿Cuál es el peor enemigo de los videojuegos? Eso me preguntaba yo el otro día: cuál sería mi villano predilecto, el peor de todos, el más maligno y el que mayor daño hace y tras un rato reflexionando no pude dar con otra conclusión: el propio usuario



De verdad que no en pocas ocasiones damos asco, ¿cuántas opiniones sin fundamento circulan por Internet? Gentuza que disfruta acaparando la atención a toda costa, trolls, flammers... Pero estos al menos tienen un lado bueno: ellos se lo han buscado de forma consciente. Se los ignora y se les deja que lloren solitariamente en su caverna y vamos listos.

Pero no son estos los peores. Lo que más me molesta a mi es la gente que tiene ganas de hablar y discutir hasta por los codos. Usuarios sin ningún tipo de fundamento y en no pocas ocasiones desinformados. Esta desinformación es la que a menudo lleva a discusiones chorras con sujetos que ni siquiera son capaces de leer el cuerpo de una noticia y tan sólo se quedan con el titular. Seguramente a todos nos habrá sucedido alguna vez ver el típico comentario que pone a parir a todo quisqui y contradiciendo directamente lo que venía a ser la noticia o las declaraciones de turno. Es el efecto de los vagos, de noticias reducidas a su mínima expresión, o del efecto hemorragia: enfadarse con el titular, pasar de todo y lanzarse a despotricar.

Algunos medios, conscientes de esto, se convierten ade-

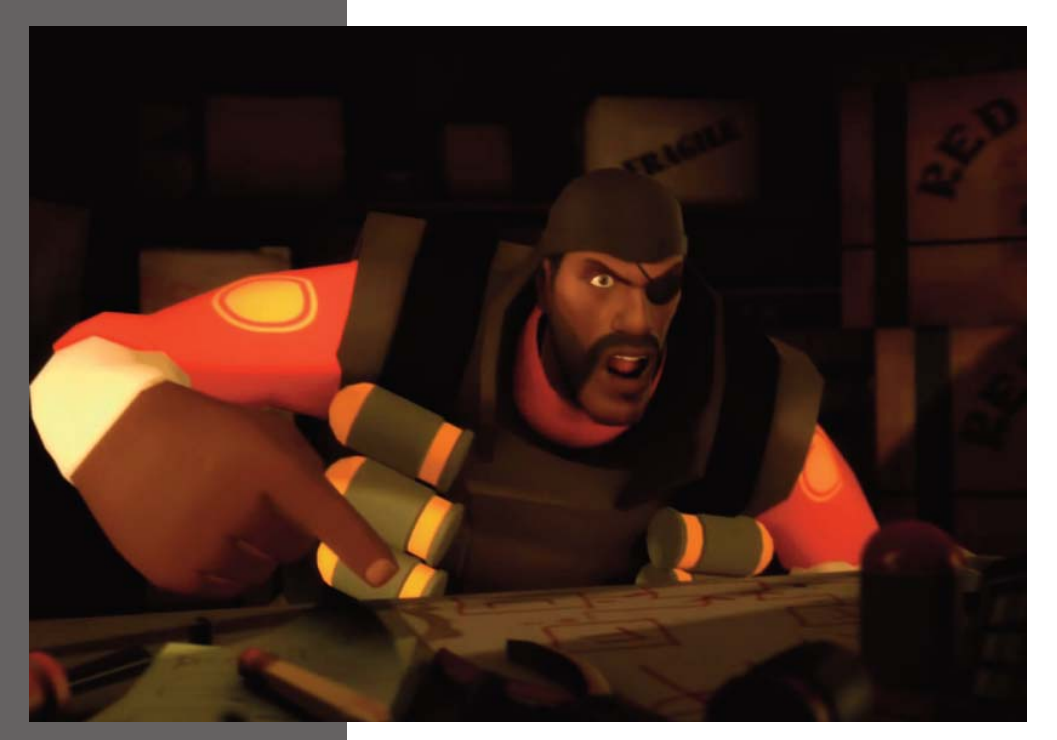
Hay usuarios que solo buscan la discusión y el enfrentamiento por sistema



más en su cómplice, e incurren en titulares amarillistas o subjetivos que dan pie a trifulcas y una larga lista de comentarios vacíos de contenido. Para estos medios lo más importante son las visitas y un número apabullante de comentarios. Además luego se regocijan autoproclamándsoe a los cuatro vientos como prensa seria y como la crème de la crème: lo analizan todo, hacen grandes coberturas de eventos, entrevistas a las que otros no tienen acceso (con preguntas y reportajes que casi siempre caen en los mismos tópicos), etc. Pero dejemos clara una cosa: el talento no se obtiene a golpe de talonario, sino con pasión y dedicación. De esto existe y tan sólo hay que buscar vías alternativas o fijarse en los frutos del periodismo ciudadano y usuarios anónimos que por amor al arte crean contenidos de mucha mayor calidad que los "profesionales".

Pero dejando a un lado el tema de la prensa de chichinabo, que puede dar para un artículo entero, recupero el hilo y voy a centrar mi atención en aquellos que no saben mirar más allá de un logo, a los fanboys. Está bien encariñarse con alguna compañía que por algún motivo personal nos satisfaga más que otra y apreciar sus logros. Es más, puedes querer que los demás vean las cosas como tú y enseñarles por qué son tan geniales, o por qué aquella saga te encanta. Y de esta forma puedes compartir tus conocimientos y hacer disfrutar a otros. Lo que no está tan bien es ir al extremo de querer defenderla bajo cualquier circunstancia y no valorar las opiniones de los demás, tomando a cualquiera que piense distinto como un enemigo o un imbécil. Oye, ¡ni que te pagaran para pre-

El anuncio de que Bayonetta 2 será exclusivo de WiiU ha sembrado Internet de insultos e incluso amenazas de muerte hacia Platinum. Puede que si nos permiten tocarle el culo a la protagonista con la tableta, muchos cambien ese odio por amor eterno. ¡Y se compren una WiiU!



"Porque en mi consola X juego se ve mejor, se juega mejor y se disfruta muchísimo más. Y si no estás de acuerdo, te reviento la botella en la cabeza"

dicar!

Luego tenemos un combo-mix, que es el fanboy desinformado, y el clásico por antonomasia probablemente sea el Sonyer/Xboxer que te dice que en su consola X juego tiene mejor jugabilidad (esa es tremenda) o mejores gráficos que en PC porque el procesador de la PS3 es de lo mejorcito que hay y blablablá Comentarios como estos por YouTube, a patadas.

Los que también entran en el saco son los hardcore gamers alfa, que se piensan que todo el mundo tiene que jugar a lo que ellos juegan y que si no eres un perdedor. Oh, y nada de recomendarles una interesante alternativa o alguna experiencia distinta o independiente, que si no es un Triple AAA es como si no existiera. "¿Has visto los gráficos del FEZ y cuánto ha tardado el tío? ¡Menuda puta mierda!".

Y como escuchen la palabra casual ya se llevan las manos a la cabeza. "¡Cómo! ¡Eso es para nenazas y niños! Y de la misma forma Nintendo también lo es." No entienden que de la misma manera que hay películas, libros o comics para cualquier tipo de persona, lo mismo ocurre con los juegos. Si el Wonderbook

La gente se enerva demasiado fácil cuando ve un juego que originalmente no estaba pensado contra su perfil de jugador



El fanboyismo llevado al extremo puede dar casos como el de esta foto. No es por ser tremendista, pero aunque parezca ridículo, está pasando

para la PS3 o el juego de Disneyland de Kinect te parecen una puta mierda, ¿no te has detenido a pensar siquiera un rato que no va dirigido a ti, que habrá niños (y no tan niños) que disfruten lo que no se ha escrito con esos juegos? Y en cuanto a Nintendo se refiere, tampoco ven más allá de lo que pueda suponer, digamos, un Mario y del complejo y genial diseño de niveles que tiene.

El caso más reciente de odio hacia Nintendo ha sido el anuncio como exclusiva de Bayonetta 2 para Wii U, como bien ya sabéis. Bueno, y odio hacia Platinum Games también. Y todo porque Nintendo financia la secuela que SEGA no dejó hacer a Platinum Games, lo que significa que Nintendo pone la pasta y el proyecto sale adelante gracias a ellos. De otra forma puede que no existiera ningún Bayonetta 2. Pero es que lo que de verdad le pica a la gente es que salga para Wii U, porque no me cabe la menor duda de que si llega a ser anunciado para PS4 o la futura Xbox, la gente no pondría el grito en el cielo de la forma en que lo está haciendo. Es decir, que más felices serían algunos si no se hubiera anunciado la secuela.

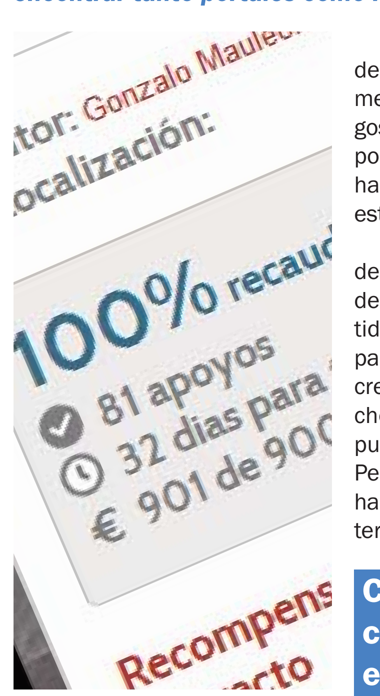
Y me quema todo esto. Disfruta y deja disfrutar a los demás. Juega e intercambia conocimientos de forma civilizada. Escucha, lee, descubre nuevas experiencias y no te dejes influenciar por palabrería de marketing barato o por lo que diga el analista de la web más visitada. Fórmate tu propia opinión, usa el sentido común y Let it Be.

Aitor Mercero
proyecto cromatic

Crowdfunding y videojuegos



Hace tiempo que el boom del crowdfunding ha atacado de manera bastante sorprendente a buena parte de la creación cultural a nivel mundial. A día de hoy resulta sencillo encontrar tanto portales como iniciativas basadas en este fenómeno



Cortos imposibles, grupos de música inviables comercialmente o proyectos de videojuegos con mucha creatividad pero pocos recursos para hacerse han tenido su posibilidad en este tipo de plataformas.

El crowdfunding, el sistema de microfinanciación por parte de los usuarios, se ha convertido en una de las pocas vías para hacer realidad los sueños creativos o de desarrollo de muchos usuarios que han propuesto sus ideas a los demás. Pero... detrás de todo esto sigue habiendo elementos que no nos terminan de gustar, ya que no son todo lo limpios o "decentes", por decirlo de alguna manera, ya que desvirtúan toda la filosofía de este sistema de financiación.

Toda esta parrafada que os estoy largando tiene que ver con uno de las noticias que más me han impactado en los últimos días respecto a este mundillo. La noticia que os comento trata sobre la presión de las editoras a que creara Obsidian un proyecto en Kickstarter y así conseguir la financiación necesaria para realizar el proyecto sin necesidad de invertir demasiado en ello. Además, Obsidian per-

Cuando una editora presiona a un estudio como Obsidian para abrir un crowdfunding, es que la fórmula está equivocada



dería todos los derechos sobre el juego y solo cobrarían una parte de los beneficios.

Como os habréis dado cuenta, esta noticia va más allá de la propia "poca vergüenza" que las editoras y distribuidoras tienen en ocasiones, demostrando muy poco respeto al propio desarrollador y al consumidor.

El crowdfunding no se ha creado para que los magnates de sombreros de copa, brandy y puros puedan seguir engordando sus bolsillos de la manera más barata y fácil posible, sino para poder llevar a cabo proyectos que de otra forma no serían posibles.

Internet desde hace ya bastantes años ha sabido ir madurando poco a poco, creando propuestas y situaciones en las que el propio usuario va pudiendo tener control sobre numerosas realidades: política, modelos culturales o incluso la propia ética. Intentar por parte de las grandes corporaciones o compañías entrar en este juego como espías camuflados, es más que un insulto a los miles de millones de personas que utilizamos este medio.

El sistema de financiación colectiva es un arma creada específicamente contra ese propio "Gran hermano" que controla los medios, ese gatekeeper que manipula la información para poder favorecerse a si mismo sin importar las consecuencias en los demás. Si dejamos o permitimos que este tipo de iniciativas consigan extenderse, proyectos como Kickstarter o Lánzanos quedarían simplemente como una mera anécdota de lo que un día fue y lo que pudo haber sido.

Desde estas líneas quiero hacer un llamamiento a todos aquellos lectores que tengan un mínimo interés en conseguir que esto no se desmorone: cuando vayas a financiar algo, piensa a quién estás ayudando y el porqué de haber elegido esa vía para hacerlo. Proyectos como conseguir que la revista Games Tribune se edite en papel o el fallido intento de conseguir financiación por esta vía por desarrolladoras como Gato Salvaje son el verdadero espíritu de todo este movimiento.

La fórmula está pensada para que proyectos con dificultades de financiación salgan adelante. No para que macroproyectos se valgan de él

Rafael Cruz Durán
MONOTEMÁTICOSFM
89.6 Real Betis Balompie



Retrovisión: Stardust, Topo Soft



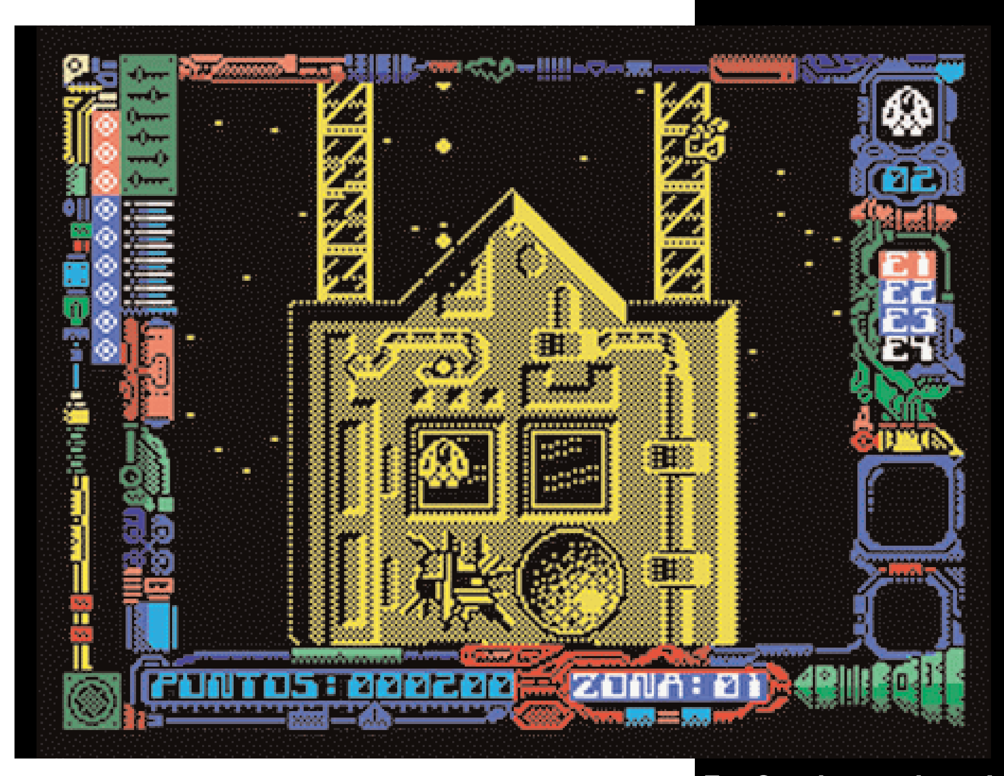
Aunque el género del matamarcianos sea de los más añejos que podamos recordar, y que no fueran pocos los programas de entretenimiento que podían encasillarse en él durante los años ochenta, el software español de los ocho bits apenas lo tocó

Si tiramos de registro de memoria, ustedes seguramente contestarían que Phantis fue un buen juego, que Meganova cumplió más o menos, que Megaphoenix significó un bonito homenaje a cierto clásico o que Silent Shadow acabó siendo un quiero y no puedo; yo les añado un programa que recuerdo con cariño, puesto que fue de los primeros que pude disfrutar en mi MSX. Polvo estelar.

Topo Soft daba sus primeros pasos tras despegarse de su matriz, Erbe. El sello madrileño se estrenaba con Survivor y Spirits, y más tarde volvía a la carga con Stardust y Desperado. Este último título fue un clon bastante apañado de una famosa recreativa de Capcom, Gunsmoke, al cual se le negó el derecho de salir licenciado con dicho nombre... al menos en España. Una curiosa historia de títulos que seguramente se llevó consigo el recuerdo de su compañero de fatigas contemporáneo: Stardust, un shoot'em-up complicado pero tremendamente jugable, con dos partes bien diferenciadas.

En la primera, el juego ofrecía una perspectiva cenital, permitiéndonos manejar una coqueta nave espacial -según las instrucciones, un astrocaza- armada con un disparo frontal y con proyectiles que podíamos lanzar una vez fijáramos el objetivo adecuado con un punto de mira dispuesto para la ocasión, separado unos metros por delante de nuestra nave. Curioso resultaba el peculiar movimiento de dicha nave, ya que era capaz de girar en las cuatro direcciones principales; en lugar de mantenerse, digamos, mirando al norte, la máquina voladora viraba su timón e incluso podía dirigirse en el sentido contrario al que seguía el scroll vertical, el cual avanzaba de forma lenta e inexorable.

Seguramente nos costará adaptarnos a este sistema de control, pero una vez que logremos acostumbrarnos podremos esquivar proyectiles enemigos y naves hostiles con grácil soltura. Sobrevolaremos seis enormes cruceros, con estructuras plagadas de torretas, tambores y otras edificaciones con puntería y mala leche, a la vez que debemos hacernos cargo de las oleadas voladoras que se cruzan



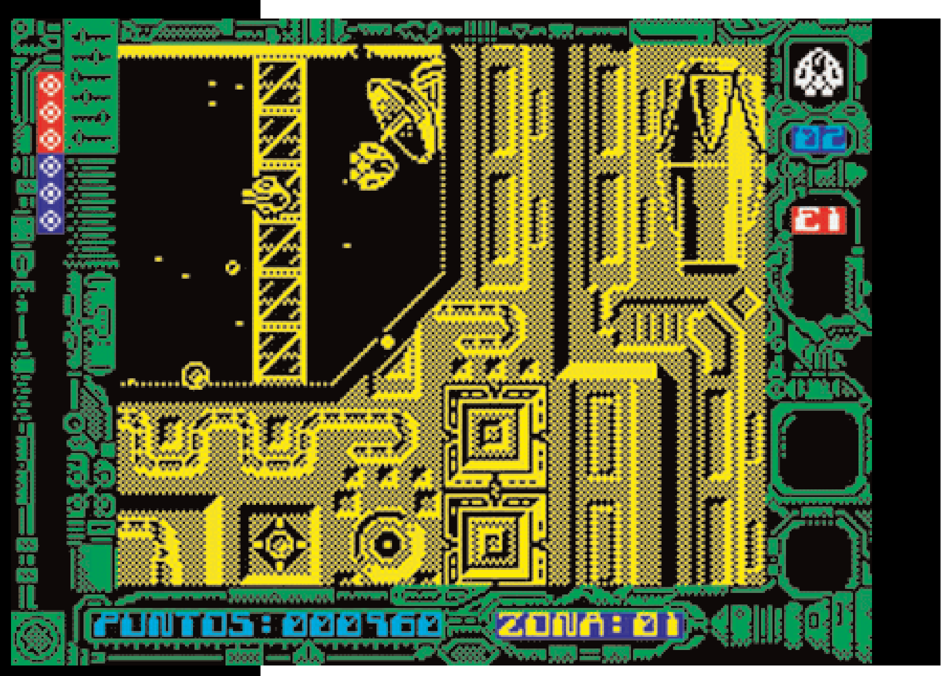
en nuestro camino.

Para dotar de una mayor variedad al asunto, la segunda parte del juego nos permitía manejar directamente al piloto de la aeronave, en su camino hacia la destrucción del generador, ubicado en el crucero insignia. Precisamente será dicho crucero el que recorramos hasta llegar a nuestro objetivo; no acaba la cosa ahí, ya que el reto final será escapar antes de que la explosión nos alcance y nos engulla en el fuego eterno.

Javier y Juan Carlos Arévalo se encargaron de codificar el programa; un equipo que posteriormente emigraría a Animagic, realizando algún juego original como el colorido Bronx. Por su parte, el apartado gráfico fue realizado entre Juan Carlos y Julio Martín, un grafista que también realizó junto con su hermano Gonzalo el añorado Fernando Martín Basket Master. Por su parte, César Astudillo Gominolas ya comenzaba a dotar de sus particulares melodías a los juegos de Topo.

Al respecto de las versiones realizadas, Spectrum y MSX eran muy parecidas en su aspecto y desarrollo, ya que compartían unos gráficos detallados coloreados de forma monocroma. Como solía ocurrir, la potencia del MSX sólo se aprovechó en dotar de mayor colorido al marcador que rodeaba la zona hábil de juego, la cual, por cierto, era bastante amplia, cosa de agradecer en un juego de este estilo en el que debías andar muy atento a la hora de

En Sturdust sobrevolamos seis enormes cruceros con estructuras plagadas de torretas y edificaciones capaces de disparar y hacernos mucho daño. No era nada sencillo abrirse camino por el juego



Se lanzaron tres versiones del juego. Entre unas y otras apenas había diferencias significativas. Spectrum y MSX diferían en el mayor colorido del marcador, mientras que la entrega para CPC sacarificaba nitidez para ofrecer un mejor trabajo con la paleta de colores

detectar bichos y otros objetos hostiles.

Por su parte, la versión para Amstrad CPC sacrificaba la nitidez en pos de un más que currado uso de la paleta de colores, contrastando de forma brutal con las versiones anteriormente comentadas.

Como nota curiosa, en Stardust fue la primera vez que leí el término "DEMO". Concretamente en las instrucciones rezaba así:

NOTA.—El programa lleva incorporada una DEMO para que puedas observar la maniobrabilidad, tipos de enemigos, colisiones y formas de disparo.

Yo, la verdad, no tenía ni puñetera idea a mis siete años de lo que podía significar eso, creía que era alguna especie de ayuda extrasensorial que incorporaba el desarrollo del juego para que aprendieras a jugar más deprisa, o algo. Nada más lejos de la realidad: si dejabas el programa corriendo en el menú principal, se mostraba una partida de prueba manejada por la CPU, al estilo de los arcades de la época.

Y ya véis. Realmente, la utilización de palabras rimbombantes para definir algo relativamente simple comenzaba a ponerse a la orden del día. Luego vendría Dinamic con sus múltiples FX. Para la próxima, prometo recopilarlos todos. Ah, se me olvidaba. La ilustración de la portada de don Alfonso Azpiri... yo diría que es de las que menos me llamaron la atención, más que nada porque no sabía qué diablos era el aparatejo verde con gafas -que luego me enteré que era el piloto con su pedazo de escafandra-. Aún así sigue siendo la ostia.

PEDJA
ELPIXEBLOGDEPEDJA

El podcast de videojuegos
sin conservantes
ni colorantes





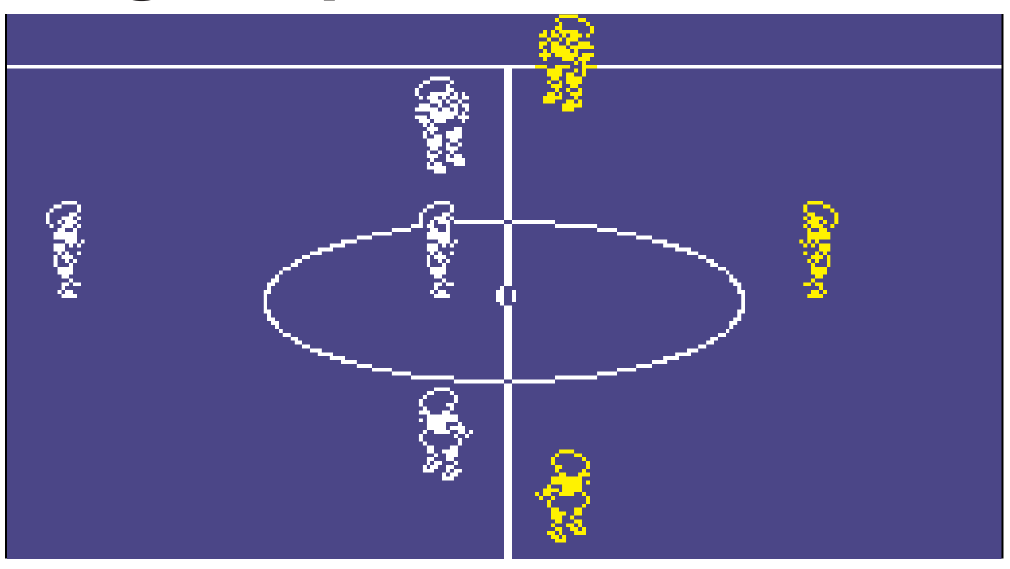
@P_Cromatic



facebook.com/ProyectoCromatic

WWW.PROYECTOCROMATIC.COM

Los goles que nos han colado



La Liga de Fútbol está arrancada y aparecen ya los máximos exponentes del deporte Rey videojueguil, Fifa y Pro. Aunque aquí no vamos a hablar de cual tiene el balón más redondo, de que el Pro este año si que es bueno o en cual parece CR7 más feliz

Aquí vamos a hablar de algunos de los grandes "goles" que nos ha metido la industria a los pobres usuarios. Timos, abusos, accidentes y atropellos. Bienvenidos amigos a un 15-M videojueguil donde cada letra sangra mala leche e indignación, empecemos pues:

Accesorios y consolas "One Hit Wonder"

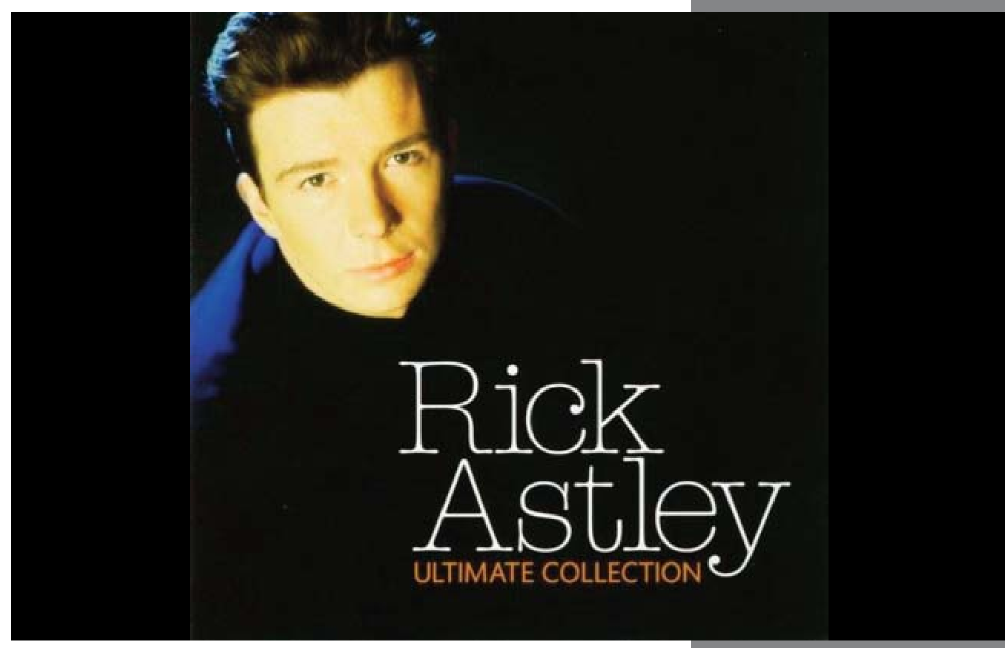
"One Hit Wonder" es un término utilizado en el mundo anglosajón para agrupar a esos artistas musicales que consiguen ponerse en el mapa gracias a una canción con gran éxito, y luego desaparecen o no vuelven a repetir la hazaña en sus siguientes trabajos (¿Cuantas canciones recuerdas de Sidnead O'Connor? ¿De Rick Astley? ¿De Sonia y Selena?). ¿Que tiene que ver este rollo con videojuegos?, en nuestra vida como jugadores, hemos adquirido accesorios que posteriormente iban a recibir videojuegos, películas, etc y fueron abandonados a su suerte. Tras el "éxito" inicial desaparecieron abandonados por sus compañías o por las leyes de mercado.

Ya tratamos en el número 40 de esta revista la lista de los 12 accesorios más absurdos. Aquí solo me voy a referir a accesorios no absurdos, pero sí a algunos que parecía que iban a comerse el mundo, y al final fue el usuario el que se los comió con patatas.

Como ejemplos tenemos el Sega 32X. Accesorio que multiplicaba las posibilidades de nuestra Megadrive, apareció cerca del ciclo final de la consola y pocos juegos lo aprovecharon. Se podía unir a nuestro Mega-CD y Megadrive haciendo una especie de Videoconsola Optimus Prime como solo podía existir en los 90. Nintendo hizo algo parecido con su N64 y su Expansion Pack, que era imprescidible paa jugar a Donkey Kong 64 o Majora's Mask y mejoraba algunos juegos.

HD-DVD, la apuesta HD de compañías como Toshiba que Microsoft incorporó como perifé-

Entre la lista de fracasos hay 32X, HDDVD, PSMove, XboxLive Vision, Wii Motion Plus



rico para nuestras Xbox, finalmente aniquilado por el Bluray. Pobrecico.

Cámara XBOX LIVE VISION. El juego You are in the movies para Xbox 360 iba acompañado de una cámara, emulando a Sony y su divertidos Eye Toy Play (En mi modesta opinión creadores no suficientemente reconocidos junto con Singstar de los juegos casual, aunque luego Nintendo le comiera el terreno). Dicha cámara presentaba una mayor resolución que la de PS2, prometiendo un nuevo salto generacional. You are in the Movies, tenía sus momentos divertidos, pero había algunos minijuegos que cortaban el ritmo de cara a una fiesta que hacían que no resultan tan exitosos como los de Eye Toy.

Posteriormente pocas han sido las ocasiones que sus poseedores han podido usarla, excepto en algunos juegos del Live Arcade como Totem Ball o para añadir funciones accesorias prescindibles a algunos juegos de mayor calado.

Pero no todo esta perdido, si aun la teneis por ahí y quereis darle uso, buceando por internet podreis encontrar unos drivers para usarla como Webcam en vuestro PC

Wii Motion Plus y Ps Move. ¿Cuántos juegos buenos utilizan realmente estos accesorios (no como opción)? ¿Cuántos usuarios de Wii acudieron en masa a comprarlo pensando que lo iban a necesitar para todos los lanzamientos venideros? ¿Cuantos de nosotros compramos PSMove pensando en que una conjunción Wii+HD de Ps3 iba a ser la pera? ¿Cuantos los usan ahora? Como medida de respeto vamos a darle un tiempo pues aun su ciclo no ha acabado.

PSP GO (Away). Con PSPGo

Rick Astley, Ultimate Collection, si, lleva las DOS canciones. Los rumores dicen que la última vez que se le vio estaba comprandose un Sega 32X en Simago



Sony quiso saltar al mundo digital presentando una revisión de PSP interesante sobre el papel, pero que a la hora de la verdad era un despropósito por ciertos factores:

¿Cómo vendes una consola que dependa solo de descargas de Internet con un sistema de almacenamiento caro, muy limitado y (como no) exclusivo?. ¿Cómo la pones 100€ más cara que la PSP 3000, que tiene lo mismo, y además posibilidad de usar UMDs?¿Cómo intentas vender los juegos en formato digital a igual precio que en formato físico y a veces incluso más caros en comparación con ofertas en tiendas? Tienes ejemplos de cosas bien hechas en el mundo del PC y Smartphones. La reducción de costes se tiene que ver en el precio. ¿Ya que haces una remodelación de tu consola POR QUE NO LE PONES UN SEGUNDO STICK?

Nació moribunda y el mazazo final se lo dieron las grandes cadenas de videojuegos que veían que cada comprador de PSPGo que se iba era un potencial cliente menos de formato físico y además empresas importantes como Square-Enix, que sacaron un título de la importancia de Kingdom Hearts exclusivamente en formato físico, le dieron un tortazo a los compradores de PSPGo que no podrían disfrutar del juego.

Medidas Anti segunda Mano

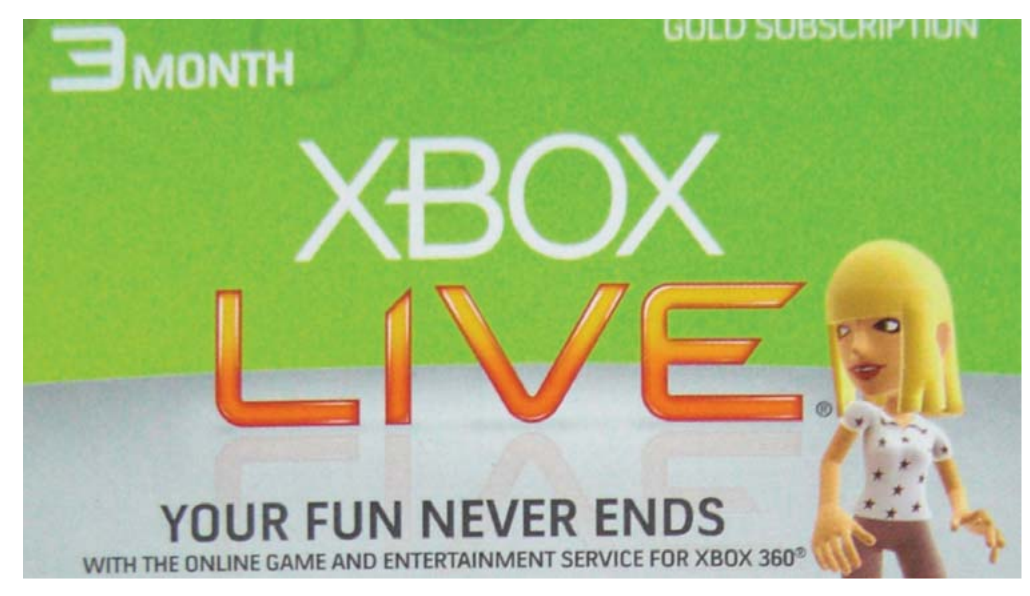
El pase Online, inventado por EA, y adoptado por otros como Sony o Ubi impide el juego online si lo compras de segunda mano o te lo deja tu primo. Para más inri, esos juegos los puedes encontrar de segunda mano en cadenas muy conocidas sin pase Online casi al mismo precio que nuevo.

Dramatización:

Introducción: Manolito quiere el Battlefield 3 por su cumple para matar online a/con sus amigos.

Nudo: su abuelita (que ignora lo que es un pase online) va a la tienda esa de al lado del Carrefour y ve que ese juego que quiere Manolito cuesta una pasta, pero en una cesta junto con otros hay uno igual que cuesta 10 € menos, orgullosa de su suerte y picardía coge el juego, lo observa, coge la opción barata, y como experta en economía doméstica con los 10€ que se ahorra le compra un pijama a su nieto. Manolito con ojos llorosos abre su regalo y se encuentra con el ansiado videojuego, y un puto pijama, pero ¡Oh cielos! no lleva el pase online, con lo que Manolito tendrá que pedir a sus papás que den los datos de la tarjeta de crédito a Sony/Microsoft para comprarlo (que no le dejaran porque según ellos "no hay que dar datos por internet") o, en su caso, ir a la tienda de al lado del Carrefour a comprar una tarjeta.

Desenlace: un producto ha costado igual o más que nuevo



siendo usado. El 18 cumpleaños de Manolito es un desastre y se va a dormir con su pijama nuevo mientras sus amigos matan cosas en la red.

Pero el pase online es solo la punta del iceberg ¿Por qué los usuarios de PSVita que prestan sus juegos adquiridos legalmente a los amigos tienen que sufrir por la integridad de sus partidas? o peor aún: ¿Qué medidas incluirán las nuevas plataformas que están en desarrollo?...

Pagar por jugar online en algunas plataformas

Esta práctica, protagonizada sobre todo por Microsoft y su Xbox Live, en un mundo utópico se hubiera hundido del haber otras plataformas que ofrecen lo mismo de manera gratuita. Sería historia en cuanto el usuario escogiese las otras opciones. Al contrario de ello, el Live representa uno de los grandes negocios de esta generación, millones de usuarios pagando religiosamente cada mes su suscripción es una quimera que Sony ha intentado emular (afortunadamente sin renunciar al online gratuito) con las suscripciones Playstation Plus.

Realmente hay que reconocer que la estabilidad de las redes de Xbox Live a la hora de jugar online es muy superior a la de su competencia, además de sus títulos exclusivos, aunque la estabilidad del online de PC (los inventores del juego online) no tenga nada que envidiar y sea gratuita. Un caso aparte sería el de los MMORPG, que se mantienen con cuotas mensuales debido a lo costoso de un mundo persistente, y en esa plataforma hay opciones gratuitas sin cuotas para todos los gustos.

Pagar por jugar online es algo que se ha estandarizado en la actual generación. Plus de Sony ha seguido el camino a medias

DLC abusivos

Aunque hemos recibido grandes DLCs que realmente ampliaban la experiencia jugable para aquellos que se quedaran con ganas de mas, como en los títulos de Rockstar como su GTA IV o Bethesda si exceptuamos sus armaduras para caballos y similares si hemos sufrido casos como el famoso epílogo de Prince of Persia de Ubi o la política actual de Capcom, con Asura's Wrath como máximo exponente, donde para ver "la verdadera conclusión" de su historia hay que comprarla en DLCs y además, tenemos DLCs como los episodios 11,5 y 15,5 que te cuentan lo ocurrido entre las pantallas del juego original. Sin querer hablar de Street Fighter X Tekken y sus DLCs que mejoran tu personaje de cara al



La fiabilidad no ha sido algo que recorderamos en esta generación que está dando sus últimos coletazos. La cantidad de máquinas que se han quedado inservibles de todas las compañías se pueden contar por millones. Uno duda si dentro de 15 años seguirán funcionando

juego online.

Todo esto además con la desfachatez de que muchos de esos contenidos los tenemos en el disco pendientes de que compremos la clave de activación. Una buena terapia es jugar al juego Indie DLC Quest de Going Loud Studios, una divertida crítica donde hasta los propios movimientos del personaje has de comprarlos como DLCs con monedas del juego.

Obsolescencia programada

Los frikis viejunos como yo, si han sido cuidadosos, es posible que conserven alguna videoconsola de sus tiempos mozos en algún rincón de su casa. Además, también es posible que si la desempolvan puedan rememorar tardes épicas de videojuegos y bocadillos de Nocilla.

Si miramos de aquí al futuro...¿Con cuántas de nuestras videoconsolas actuales podremos hacer eso dentro de 15 años? ¿Cuantas no caerán víctimas de luces rojas, verdes o amarillas?¿Cuales de estos juegos actuales que se basan sobre todo en el online podrán seguir siendo jugados en esa fecha? ¿Habrá aún servidores dedicados a ellos? o peor... ¿¿¿Seguirá existiendo Steam???

Tenemos también casos como “All Points Bulletin”, juego exclusivamente online, que se vendió a precio de novedad para a los dos meses cerrar sus servidores y quedar de posavasos o para espantar pájaros en el balcón. Después tras varios cambios de desarrolladores aparecio con el subtítulo Reloaded como Free to Play para Steam.

Medidas antipiratería porculeras

Medidas antipiratería que lo único que hacen es perjudicar al usuario legal. Por ejemplo: un usuario legal del excelente Batman Arkham City debe pasar por 3 DRMs, el de la plataforma de descarga como Steam o Green Man Gaming, meter el serial del SecuROM y además, meter sus datos de Games for Windows de Microsoft. ¿Ha evitado esto que



el juego sea pirateado? Desgraciadamente no. ¿Que consigue con esto? Tocarle las narices al usuario que se ha gastado el dinero en su producto.

Otras aún peores son las de los juegos que te obligan a estar conectado a internet aunque el juego no lo necesite para nada, dando lugar a casos como el Final Fight Double Impact de Capcom en PSN, cuyos usuarios no pudieron utilizarlo durante el llamado “PSNGate” al estar durante semanas caida la red de Sony. Sin hablar de las aventuras de Ubi en este campo, en donde una caída de la red te puede dar por desaparecida la partida de tu Assassins Creed 2. ¿Y si la red no va? ¿Y si me llevo la consola/ordenador a la playa y no tengo internet? Pues a jugar al buscaminas.

Otra cara de la moneda es que algunos sistemas DRM envían información sobre el usuario a las compañías, un ejemplo lo podemos ver en los EULA de Nintendo y su 3DS (Eso lleno de letras que siempre que sale en cualquier parte le damos a aceptar o siguiente). Echadle un ojo y temblad.

En el caso de los baneos de Xbox Live no vamos a entrar porque entra dentro de sus medidas contra la piratería y estamos comentando solo aquellas medidas que afectan a los compradores legales, aunque también ha habido noticias de baneos por error a usuarios legales.

Afortunadamente hay “brotes verdes”, algunos desarrolladores han dado marcha atrás con parches que arreglan el tema de la conexión eterna o compañias como CD-Project, que han abandonado la política de DRMs quitandolos mediante parches a títulos como The Witcher 2, además de ampliar la experiencia de juego mediante DLCs gratuitos (en PC, claro).
Dada la calidad de sus producciones y a acciones como esta tienen mi admiración eterna y un seguro comprador de sus títulos. Así se lucha contra la piratería, cuidando al comprador.

Actualizaciones chungas

En las generaciones de con-

Actualizaciones y más actualizaciones. Dos, tres e incluso más al año tenemos que padecer los compradores. Casi ninguna aporta nada realmente significativo y tan solo justifican su existencia para tapar vulnerabilidades. Pero los eternos minutos nos los comemos nosotros



Los bugs han sido otra de las lacras. A la orden del día hemos tenido lanzamientos apurados por cumplir una determinada fecha y que no habían pasado los pertnientes ontroles de calidad

solas anteriores, cuando un videojuego salia al mercado solía ser un juego acabado, testeado perfeccionado (algunos más que otros) por sus creadores hasta el límite de sus posibilidades, ya que una vez en tiendas no había marcha atrás, y un bug podía echar por tierra toda la inversión hecha en el producto. Hoy día las actualizaciones campan por doquier.

Uno ha de reconocer que desde la época del Atari 2600 los videojuegos han ganado en complejidad, y con ello han aumentado exponencialmente los costes de producción, así como los variabilidad de situaciones que se pueden dar en ellos, con lo cual puede ser lógico un margen de errores. Afortunadamente estos errores son subsanables via parche. Se arreglan y punto.

El problema es cuando se saca a la calle un juego plagado de bugs, por culpa de coincidir con el estreno de algo, o la campaña navideña, o la feria de turno y nos venden por 60€ una Beta como si fuera un producto acabado. Usuarios que pierden sus partidas tras nosecuantas horas, cuelgues, etc.

También en esta generación hemos tenido que actualizar nuestras consolas, a veces mejorandolas, y otras quitándoles posibilidades, casos como Sony con las instalaciones de Linux y la retrocompatibilidad en Ps3 (esta fue por cambio de modelo), la de PsVita de tener varias cuentas en la misma consola, o el caso de las Wiis brickeadas por Nintendo por error, al confundirlas con pirateadas.

Por no hablar de esas maravilosas actualizaciones gigantescas que saltan justo cuando coincides con un amigo con el que quieras jugar o tienes 30 minutos para una partida rápida.

Compra de consolas por



fascículos

Packs de consolas con capacidad de almacenamiento irrisoria, mandos de Xbox que van a pilas pero con un kit carga y juega desde el primer día, Xbox 360 sin wifi para ahorrar y accesorio para acceder al wifi a 80 eurazos... que ahora está integrado en los nuevos modelos, consolas HD que aún hoy van sin un cable HDMI a la hora de su compra, una PSVita que necesita una tarjeta de memoria exclusiva para poder jugar, 3DS XL sin cargador...¿Seguimos?

Precios de los juegos en España con respecto a otros mercados

Ver a una persona en una tienda comprar algo a 69 € que sabes que via importación está en el buzon de tu casa por la mitad en algunos casos es algo que pone a prueba a cualquiera. Si el dinero que los gamers enviamos a UK se quedara en España la prima de riesgo nos la soplaba. Hoy dia en un mundo globalizado, el usuario es libre de elegir la mejor oferta, y esa oferta, desgraciadamente no esta en España las veces que nos gustaría, a veces sin razón de peso.

Goles por venir

¿Como sera la próxima generación? ¿Permitiran las nuevas consolas los juegos de segunda mano o prestados? ¿Conseguirá Vita un catalogo acorde a su potencia o sera abandonada a mendio camino? ¿Sacara Nintendo una 3DS XXL con segundo stick y, sobre todo con cargador? ¿Cuidara Nintendo la calidad de los títulos de Wii U para que no se llenen de inmudicia como con Wii? ¿Dejara Capcom de vivir de DLCs? Todo esto y mucho más lo descubriremos en un futuro cada vez más próximo en vuestro Podcast y revista favoritos. Winter is coming...

Ver cómo el consumidor español se deja 70€ en un juego cuando en otros mercados sale por la mitad resulta bastante doloroso

Esto no es una lista exhaustiva, pues daria para varios monográficos ¿Y tu? ¿Has sufrido en tus carnes alguno de estos goles? ¿Piensas que nos hemos dejado algunos en el tintero? ¿Sufriste el PsnGate? ¿Eres un embajador Nintendo? Te invitamos a que te pases por nuestro foro y hagas terapia de grupo.
¡Alli nos vemos!

@SrRosacDuj
confesionesdeunjugador





Darksiders II

Despertado por el fin de los días, Muerte, el más temido de los legendarios 4 Jinetes, se embarca en una aventura para restablecer a la humanidad, y limpiar el nombre de su hermano. Por el camino, el Jinete descubre que hay cosas mucho peores que el Apocalipsis, y que una vieja rencilla podría amenazar a toda la Creación... ¿Puede realmente Muerte convertirse en el salvador de la humanidad?

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

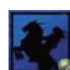
¡Desbloquealos todos!

Carroñero Puntos: 20
Vence al Padre Cuervo

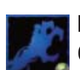
Cortando las alas Puntos: 20
Vence al Arcángel

Partiendo el alma Puntos: 5
Vence al Huésped Plañidero

Paseo por el Parque del Demonio Puntos: 30
Completa el juego con cualquier nivel de dificultad



Un auténtico Jinete Puntos: 90
Completa el juego en APOCALÍPTICO



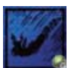
El toque espectral Puntos: 10
Consigue el Agarre mortal



Sin barreras en el tiempo Puntos: 10
Consigue el Pasaépocas



Hasta que la muerte nos separe Puntos: 10
Consigue el Partealmas



El triple Lindy Puntos: 10
Completa 3 zambullidas diferentes en la Fundición

Polvo al polvo Puntos: 20
Vence al Guardián

Esto aún no ha acabado Puntos: 20
Vence a Samael

El Gran Jefe Puntos: 20
Vence a Absalom

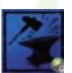
Por mi hermano Puntos: 90
Completa el juego en NORMAL

Explorador Puntos: 10
Usa por primera vez el viaje rápido

¿Puedo tomar postre? Puntos: 20
Consigue el Andador del vacío

Me suena de algo Puntos: 10
Consigue la Redención

A sus órdenes Puntos: 20
Consigue la Piedra Veda



El Fuego de la Montaña Puntos: 10
Completa El Fuego de la Montaña



Lágrimas de la Montaña Puntos: 10
Completa Lágrimas de la Montaña

Mover una montaña Puntos: 10
Completa Mover una montaña

El Árbol de la Vida Puntos: 10
Completa El Árbol de la Vida

El peaje de los reyes Puntos: 10
Completa El peaje de los reyes

El Libro de los Muertos Puntos: 10
Completa El Libro de los Muertos

Las raíces de la Corrupción Puntos: 10
Abre el Pozo de las Almas

Hasta el final Puntos: 10
Desbloquea la última habilidad en cualquier árbol de habilidades

Tintes de herejía Puntos: 10
Completa Tintes de herejía

El Señor de Rocanegra Puntos: 10
Completa El Señor de Rocanegra

Lúgubre cosecha Puntos: 30
Desbloquea la Forma de Segador

Alcanza tu meta Puntos: 20
Tu primera metapoción

Como un Noss Puntos: 30
Vence a las cuatro criaturas nombradas por Thane

Anticuario Puntos: 5
Completa Reliquias perdidas

¡Épico! Puntos: 10
Muerte alcanza el nivel 30

Cadena de favores Puntos: 10
Regala un objeto a un amigo

Potencial a tope Puntos: 30
Desbloquea todos los movimientos de combate y sus mejoras

Gnómada Puntos: 40
Completa Gnómada

Corazón de la montaña Puntos: 10
Completa Corazón de la Montaña

El Señor de los Huesos Puntos: 10
Completa El Señor de los Huesos

La Corte de los Huesos Puntos: 10
Vence a Basileo

Ciudad de los Muertos Puntos: 10
Completa La Ciudad de los Muertos

La Vara de Arafel Puntos: 10
Completa La Vara de Arafel

Trifulca masiva Puntos: 10
Llena todos los espacios con objetos de élite

La Reina Loca Puntos: 10
Completa La Reina Loca

La aventura secundaria Puntos: 50
Completa todas las misiones secundarias

Bravo, colega Puntos: 20
Vence al Malvado K

¿Hay alguien más? Puntos: 30
Completa El Crisol

Abracadabra Puntos: 30
Abre todas las Sepulturas de los muertos

Te traigo un presente Puntos: 30
Vence al Árbitro de las almas

Hora del almuerzo Puntos: 20
Sube de nivel tu primera arma poseída

Buffet libre Puntos: 30
Completa Más da una piedra

Cum Laude Puntos: 10
Desbloquea todo






PART
¿Su nombre señor?


comprobando....
comprobación completada
lo siento señor,
su nombre no está
en la lista,haga el favor
de retirarse.


oooooooollllllleeeeeeeeee
TEKKE PARTY

JUEGANDO

BY TREVERON

ESTÁ BIEN, CHICOS. COMO EQUIPO DE I+D DE EA, TENEMOS QUE PENSAR EN NOVEDADES PARA INCLUIR EN LA NUEVA ENTREGA DEL FIFA.

I+D

INSINÚAS... ¿INSINÚAS QUE NO BASTA CON CAMBIAR EL 12 POR UN 13...?

CÓMO... ¡¿CÓMO OSAS...?!

I+D

¡¡ME VOY A DISEÑAR EL PES!!

¡¡AHÍ RESPETAN EL TRABAJO BIEN HECHO!!

¡¡¡¡¡RAAAAAAAAAAARGH!!!!!

I+D

http://treveronsparadox.blogspot.com

porque a nosotros nos leen
lo que otros sueñan

